

GAME BOY

GUÍA TOTAL

SUPER MARIO BROS DX



Gift

¡GANA PREMIOS FANTÁSTICOS CON EL HÉROE DEFINITIVO!



475 Ptas
2,85 €

POKÉMON

TODO SOBRE PINBALL, ORO Y PLATA Y AMARILLO

27 JUEGOS ANALIZADOS

POKÉMON PINBALL · POKÉMON AMARILLO · PERFECT DARK · METAL GEAR SOLID · WARIOLAND 3 · AUSTIN POWERS · DRIVER · WACKY RACES · PUCHI CARAT · ¡Y MUCHÍSIMOS MÁS!



Ni Indiana



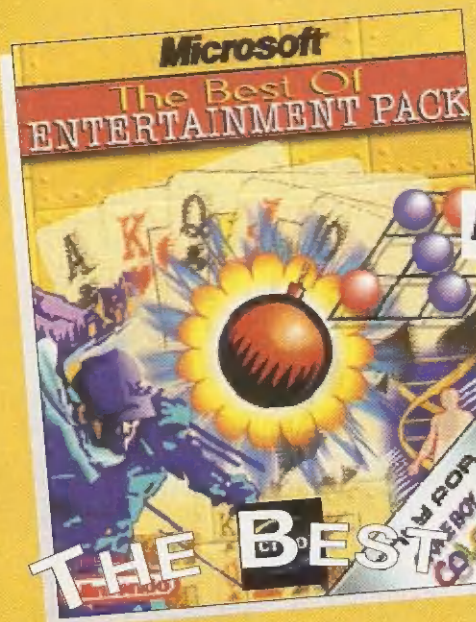
Ni Mario



Ni Lara



Je, je, je, nadie ha podido



Microsoft

THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK

¿SIETE FABULOSOS JUEGOS EN UN SOLO CARTUCHO DE GAME BOY COLOR?

Enigmáticos solitarios, campos de minas, formas de vida mutantes, emocionantes carreras de esquí... El Entertainment Pack de Microsoft es un mundo de diversión para Game Boy Color con el que poner a prueba tu mente y reflejos; una fascinante colección de auténticos clásicos.



¿QUÉ PODRÁS ENCONTRAR EN ENTERTAINMENT PACK?

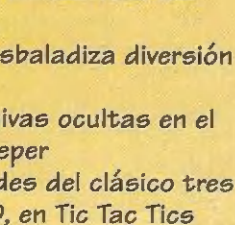
- 3 enigmáticos juegos de cartas: Tut's Tomb, Tri-Peaks y FreeCell
- Explora formas de vida mutantes que compiten entre sí en Life Genesis

TUT'S TOMB



- Esquiva árboles, rocas y a otros esquiadores en la resbaladiza diversión de Ski Free
- Evita minas explosivas ocultas en el arriesgado Minesweeper
- Vence las dificultades del clásico tres en raya, ahora en 3D, en Tic Tac Tics

MINESWEEPER



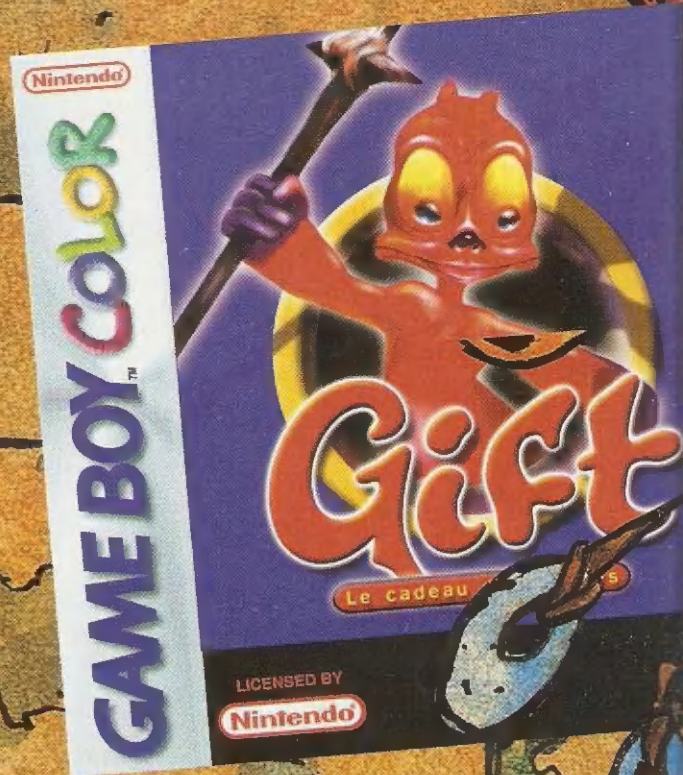
7 emocionantes juegos de cartas, acción y estrategia que te mantendrán cautivado y embelesado ¡durante horas!

En esta completa colección, seguro que todo el mundo encuentra su juego ideal.

THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK

Disponible diciembre 00
Precio: 5990 Ptas.

ONLY FOR GAME BOY COLOR



Llega a tu Game Boy una aventura de acción y plataformas genuinamente rompedora.

Diviértete como nunca con el primer videojuego que parodia los videojuegos y asómbrate con su jugabilidad única y fantasía desbordante.

EL HÉROE

Patoso, holgazán y bonachón, Gift sólo vive para hacer travesuras. Hasta que la belleza de la princesa Lolita Globo despierta al héroe que lleva dentro.

... TIENE



GAME BOY™ COLOR



DEFINITIVO...

Armado con su bastón mágico, Gift deberá librar mil y un combates por siete mundos diferentes. Tendrá que volar, nadar, trepar, saltar sobre abismos insondables... ¡Qué duro es ser el mejor!

Sólo Gift puede

UNA MISIÓN

En un laboratorio del mítico Valle de los Juegos, se está ultimando el videojuego definitivo. En el corazón del programa, la princesa Lolita Globo aguarda a su salvador, sumida en un profundísimo sueño por las maléficas artes de la Sombra del Caballero Negro de las Oscuras Profundidades. Sus creadores han enviado a legendarios héroes y villanos a su rescate, pero ninguno ha logrado atravesar los siete mundos -plagados de peligros y disparatadas referencias a famosos juegos y películas- que separan a Lolita de su ansiado despertar...



rescatar a la princesa Lolita



Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2º
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Siñol y Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Alex Guardiet, Jaume Muñoz,
Pepi Martí, Joan Josep Mussarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmeneç Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

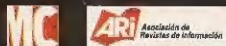
Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-16444-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

El Copyright de los artículos que aparecen en este número,
traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o ha sido licenciado
por Future Publishing Limited, UK-98. Todos los derechos
reservados. Para más información sobre esta u otras revistas de
Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

SUMARIO

SECCIONES

NOTICIAS ADVANCE 5
Conoce todos los detalles de la nueva generación de consolas de bolsillo

A PRUEBA DE TRUCOS 54
Trucos a discreción para una plétora de juegos. Ni David Copperfield se sabe tantas artimañas...

EL CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK 56
Si crees que tus problemas videojueguiles no tienen solución, acude a nuestro especialista.

SUPER MARIO BROS DELUXE: LA GUÍA 58
Todos los mundos, modos, enemigos, trucos... Todo sobre la aventura más alucinante del fontanero más querido de tu Game Boy.



PREVIEWS

Dinosaur	6
Mario Tennis	6
DK Country	6
Venganza Marciana	8
The Road to El Dorado	8
Supercross Freestyle	8
Inspector Gadget	8
Lucky Luke	10
Aladdin	10
Playmobil: Laura	10
Donald Duck	12
Pokémon Trading Cards	12
Batman of the Future	12
Winnie the Pooh	12
El libro de la selva	13
Las aventuras de los Pitufos	13
F1 Racing Championship	13
Pokémon. Oro y plata	13



REVIEWS

Pokémon Pinball	16	Driver	34
Pokémon Amarillo	18	Pro Pool	36
Wario Land 3	20	Wetrix	37
Perfect Dark	22	Turok 3	38
Croc	24	Tomb Raider	40
Titus the Fox	25	Barça Manager 2000	42
Hype: the time quest	26	Martian Alert	45
Asterix: en busca de Idefix	27	Austin Powers	46
Metal Gear Solid	28	Wacky Races	47
Puchi Carat	30	Bugs Bunny Crazy Castle	48
Konami GB Collection Vol. 4	31	Rainbow Six	49
Toonsylvania	32	Top Gear Rally 2	50
Tintin: prisioneros del sol	33	Carl Lewis	51
		Magical Drop	52



CONCURSO GIFT

p.14

Descubre las aventuras de este fantástico personaje y participa en el sorteo de 15 cartuchos de Gift.

NOTICIAS ADVANCE

GRAN AVANCE

"¿Cuánto costará la GBA?
¿Cuándo podré tenerla? ¿Dónde podré comprar una?" Seguro que éstas son tres de las preguntas que pasan por tu cabeza con más frecuencia a lo largo del día, todo debido a la fabulosa presentación que Nintendo hizo de su nueva consola de bolsillo en el pasado Spaceworld que tuvo lugar en agosto. ¿Cómo? ¿No

sabes de qué te estamos hablando? No te preocupes, que enseguida te ponemos al día. La GBC ya tiene sustituta. Se trata de la fabulosa Advance y es 16 veces más potente que su predecesora. Esta capacidad le permitirá reproducir juegos del tamaño del *Zelda: Ocarina of Time* para N64, algo muy, pero que muy espectacular. La Advance funcionará con dos pilas desechables AA o con baterías

recargables. Y lo mejor de todo es que será compatible 100% con tus juegos para tu Game Boy actual, de forma que podrás seguir disfrutando de ellos. La cosa no podría pintar mejor, ¿eh? Bueno, ahora sólo hay que esperar hasta julio del próximo año, más o menos, para que todas estas maravillas estén al alcance de nuestras manos. Tampoco falta tanto (¿o sí?).



CÓMO LUCE LA ADVANCE

Bonita, ¿verdad? El antiguo formato vertical ha dejado paso a la horizontalidad al estilo de la Neo Geo Pocket (*Requiescat In Pace*) para lograr una mayor comodidad en el manejo de los controles. Su tamaño es de 144,5mm de ancho por 82mm de alto y su peso es muy similar al de la GBC. Otra de las grandes diferencias es la inclusión de dos botones más y las mejoras en los aspectos visuales y de sonido, las cuales le permitirán reproducir imágenes y efectos a un nivel muy similar al de la N64. En conjunto, una maravilla.

BOTONES LATERALES

Nintendo inventó los botones laterales con la SNES y ahora han sido incorporados a la GB. Su función será la misma que en la N64, y en *Mario Kart*, por ejemplo, servirán para disparar.

PUERTO DE ENLACE

El nuevo cable de enlace de la GBA incorporará una pequeña cajetilla que permitirá que, a la conexión entre dos consolas, se pueden añadir dos jugadores más.

PUERTO DE INFRARROJOS

La GBA mantiene el puerto de infrarrojos de la GBC, por lo que será posible el intercambio de información sin necesidad del cable de enlace.

D-PAD

Fue una innovación de Nintendo que actualmente se ha convertido en el estándar en la industria de los videojuegos.

PANTALLA LCD

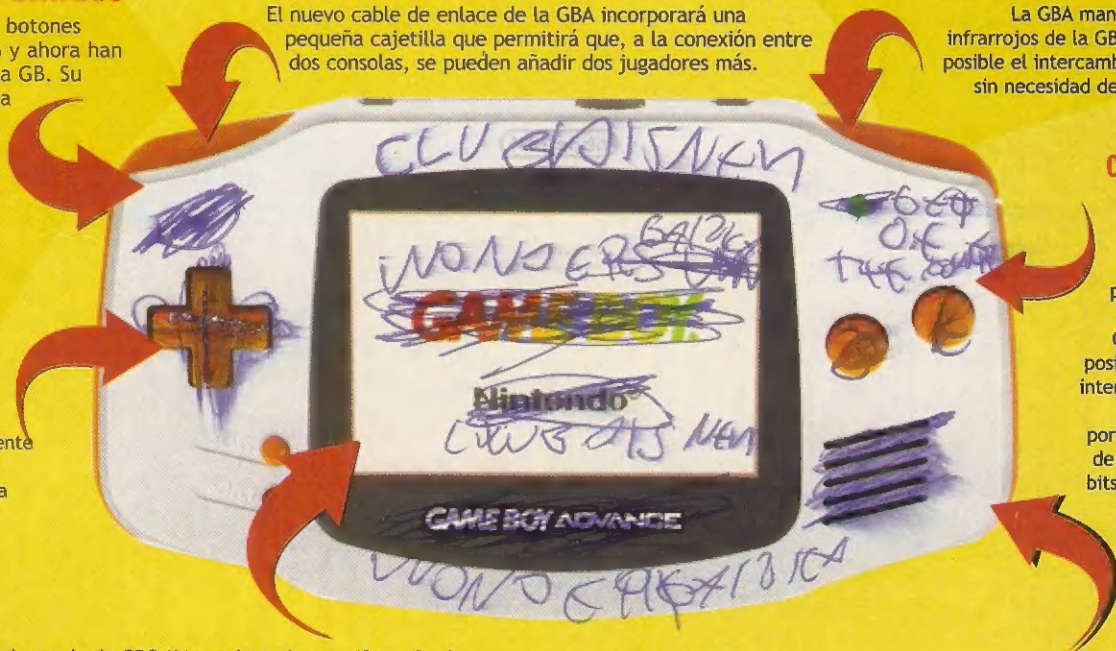
La pantalla es más grande que la de GBC (61mm de ancho por 40mm de alto) y tiene un formato más ancho, similar al de las pantallas de cine. Esto le permite reproducir unos gráficos más grandes, con colores más brillantes y fondos con mayor profundidad de campo.

COMPATIBLE CON GAMECUBE

Un cable de enlace especial permitirá a la GBA conectarse a la Gamecube, lo que posibilitará no sólo el intercambio de datos, sino convertir la portátil en un mando de la consola de 128 bits, con información en pantalla independiente para cada jugador.

BOTONES

Los dos botones de acción funcionarán igual que ahora en GBC.



LOS JUEGOS

Este artilugio, aunque parezca cualquier cosa menos una consola portátil, es una Game Boy Advance. Bueno, más o menos. Se trata de un kit de desarrollo para Game Boy Advance y es lo que utilizan los desarrolladores para crear los juegos.

Por el momento, ya se conocen varios títulos en desarrollo, algunos de los cuales fueron presentados en el Spaceworld. Entre las estrellas se encontraban *Mario Kart Advance*, más cerca de su versión



Mario Kart, Napoleón y Wai Wai Racing, tres maravillas que pronto podremos disfrutar en nuestra Advance.

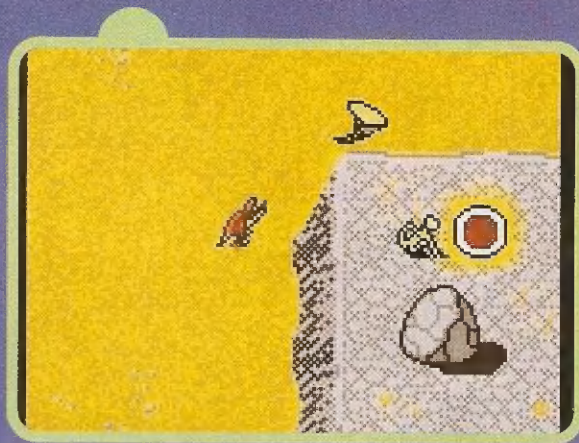
para N64 que para SNES, o *Napoleón*, un juego de estrategia a tiempo real con una pinta fabulosa. Durante los próximos meses la GBA dará mucho de qué hablar y nosotros estaremos allí para enterarnos de todo y poder contártelo. Siguenos la pista...





ESTÁN AL CAER!

En la parte inferior tienes los seis personajes que puedes seleccionar.



Aladar es el protagonista y el personaje que llevarás al principio del juego.

Desde que a Crichton y a Spielberg se les ocurrió que, se podía hacer resucitar a los dinosaurios, no han parado de aparecer lagartos gigantes por todas partes.

Aprovechando el filón, Disney lanzará a finales de año un film de animación protagonizado por estos seres.

El resultado es una aventura en la que seis especies diferentes de dinosaurios recorren los desolados y volcánicos paisajes de la Era Terciaria en busca de un lugar en el que establecerse. No faltarán, por supuesto, las adversidades en forma de depredadores mayores y

EN CAMINO...

DINOSAUR

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

condiciones climáticas desfavorables.

Uno de los grandes atractivos que tendrá el juego y que lo diferenciará de otros plataformas para GB es el hecho de que cuentas con seis personajes principales que puedes ir alternando. Cada dinosaurio tiene una habilidad concreta

y es tu misión saber cuál es el más adecuado para cada terreno, peligro o problema que se les plantea. Dicha habilidad funciona mediante un "sistema de puntos" que hace que sus destrezas particulares progresen durante el juego.

Por el momento, el título se presenta como una fiel

réplica a la película, si bien en el aspecto gráfico la Game Boy flojea un poco, pues los personajes no acaban de tener la fuerza de los originales. Aun así, Dinosaur puede convertirse en un juego más grande que el estómago de un T-Rex.

UNA AVENTURA DE LO MÁS ORIGINAL CON LA QUE REVIVIRÁS LA MAGIA DE LA PIEL DE DISNEY

EN CAMINO...

MARIO TENNIS

> DISPONIBLE: 2001 DE: NINTENDO/CAMELOT

“SERÍA UNA SORPRESA QUE ESTE TÍTULO NO ACABASE SIENDO UN CLÁSICO DE BOLSILLO”

Ahora que el título de N64 bajo el mismo nombre está a punto para su lanzamiento, Nintendo se ha puesto a trabajar en su versión portátil.

La intención es crear otro exitoso tándem N64/GB como en su momento creó con Mario Golf. Para ello ha recurrido a los mismos desarrolladores (Camelot). Por el momento, el juego para GBC no tiene nada que envidiarle a su hermano

mayor: funciona de forma similar y tiene unos gráficos excelentes. Además, cuenta con el añadido de un modo RPG y con personajes secretos que podrás descargar en la N64 mediante el Transfer Pak. Sigue de cerca este título, porque tiene los alicientes para convertirse en uno de los mejores juegos deportivos para GB.

En el juego encontrarás personajes famosos como Mario y algunos principiantes desconocidos.



Llegó la "baerilmania". La familia Kong vuelve al completo.

EN CAMINO...

DONKEY KONG COUNTRY

> DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: NINTENDO/RARE

El Donkey Kong Country para SNES fue todo un éxito: presentó a todo el mundo un nuevo aspecto para nuestro mono favorito. Donkey perdió su chaleco marca de la casa y su pelo naranja, y fue sustituido por un excelente trabajo de diseño de Rare.

Este cartucho supuso también el debut del resto de familiares Kong. En la SNES pudiste jugar con la atlética Diddy, cambiar de personaje con una simple pulsación del botón Select y montar sobre lomos de Rambi y Enguarde, los amigos de DK. Lo que hemos visto hasta ahora de la versión GB es exactamente igual que la original y eso son noticias excelentes. Rare ha realizado un fabuloso trabajo en un cartucho de GB.

“ESTE JUEGO SERÁ UN NUEVO CLÁSICO DE LOS CHICOS DE RARE. SEGURO”





ESTÁN AL CAER!

K9 vuelve a acompañar a Marvin El Marciano en sus malévolas correrías.



EN CAMINO...

VENGANZA MARCIANA!

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: 1 TO 2/INFOGRAMES

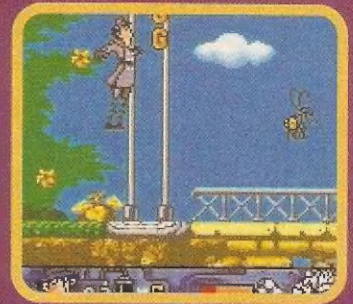
Pobre Marvin! A su regreso a Marte, derrotado por Bugs Bunny y compañía en *Alerta Marciana*, contempla por televisión cómo los Looney Tunes ridiculizan su último intento de conquistar la Tierra en una película de serie B. Humillado y sediento de venganza, decide volver al planeta azul... Ésta es la excusa argumental para un cartucho que repite la fórmula de jugar, coleccionar e intercambiar

personajes que le dio tan buen resultado a *Alerta Marciana*. Una vez más, aventura, RPG, acción y plataformas se combinan en la exploración de mundos inmensos y llenos de color. El juego es totalmente compatible con la anterior entrega, de la que pueden extraerse personajes y objetos vía cable link o infrarrojos.



El Correcaminos vuelve por sus fueros en esta fantástica aventura sólo para GBC.

“ EL JUEGO ES TOTALMENTE COMPATIBLE CON LA ANTERIOR ENTREGA ”



EN CAMINO...

INSPECTOR GADGET

➤ DISPONIBLE: OTOÑO DE: UBI SOFT/LIGHT AND SHADOW

A lo mejor eres demasiado joven para recordar la serie de dibujos animados de los 80 que inspira este cartucho de aventuras. Mientras perseguía a un delincuente, el policía John Brown resbaló con una piel de plátano, quedando gravemente herido. El cirujano que le salvó la vida le implantó un sinfín de dispositivos que lo convirtieron en el inspector Gadget, una mezcla entre Robocop y el inspector Clouseau de La Pantera Rosa. En la adaptación de esta historia para la GBC, tú encarnas al inspector, y

tu misión es desbaratar los planes del doctor Claw y sus secuaces en cinco mundos -de cuatro niveles cada uno-, donde no faltarán los obstáculos y las plataformas. Piernas con muelles, patines, sombrero con martillo... Contarás con estos y muchos otros artilugios para salir airoso de las situaciones más peliagudas.

“ PIERNAS CON MUELLES, PATINES, SOMBRERO, CON MARTILLO...”



¿De qué color es el caballo blanco de Santiago?



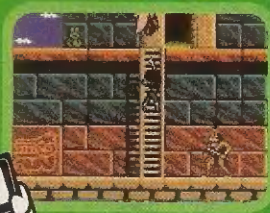
EN CAMINO...

GOLD & GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT/PLANET SOFTWARE

Tulio y Miguel son dos buscavidas que sobreviven simulando duelos en la España del siglo XV. De pronto, cae en sus manos el fragmento de un mapa que les llevará a vivir fantásticas aventuras - con escenarios como el galeón de unos conquistadores, la jungla o una ciudad maya- hasta su llegada a las puertas

de El Dorado, la ciudad del oro. Jugando bien como Tulio o como Miguel, tienes que recoger monedas y piezas del mapa, al tiempo que te enfrentas a soldados españoles, piratas, pirañas hambrientas y los terribles guerreros jaguar a lo largo de 20 niveles de acción de plataformas. La animación es muy fluida y veloz, con fondos de una gran profundidad, y el juego conserva el humor de la película en que se basa.



“ LA ANIMACIÓN ES MUY FLUIDA Y VELOZ, CON FONDOS DE UNA GRAN PROFUNDIDAD ”



¡Qué bonito! Parece un anuncio de yogur desnatado. ¿Cómo habrá conseguido Leticia Sabater aparecer de animadora?



EN CAMINO...

SUPERCROSS FREESTYLE

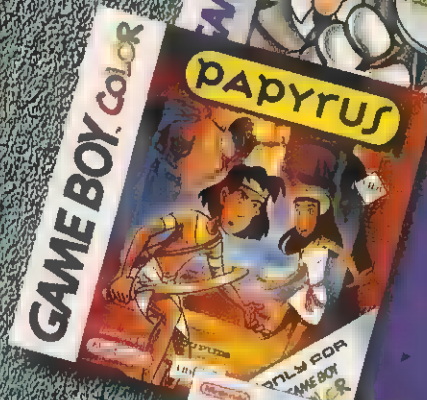
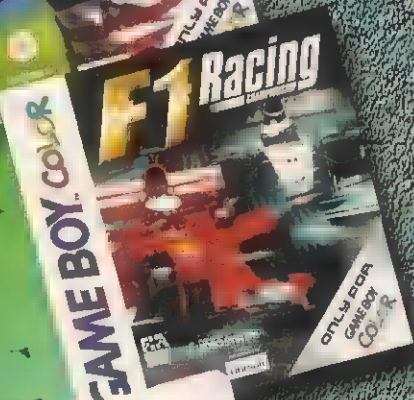
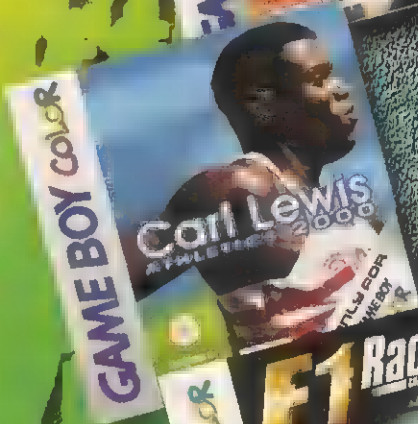
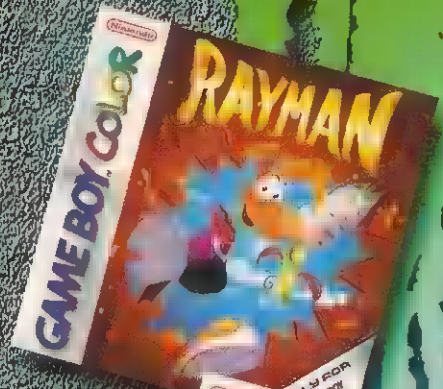
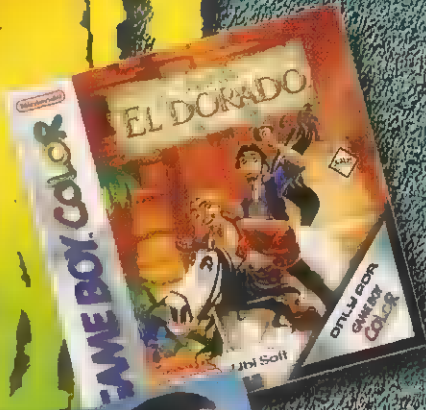
➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: INFOGRAMES

Si te acabas de romper la pierna jugando a la charranca, la escayola ya no es excusa para dejar el motocross. Con *Supercross Freestyle* para GBC podrás llevar tu pasión al nivel profesional, pues el cartucho -arropado por la licencia de la Federación Internacional de Motociclismo y del Action Group- contiene 13 circuitos inspirados en auténticos estadios de motocross, amén de 24 circuitos al aire libre, con desiertos, bosques y montañas como telón de

fondo. Podrás ejecutar toda clase de acrobacias mientras encarnas a figuras de la talla de Jeremy Mc Grath, David Vuillemin, Ricky Carmichael, Frédéric Bolley o Mickael Pichon, entre otros, y pilotarás 7 motocicletas con licencia oficial.

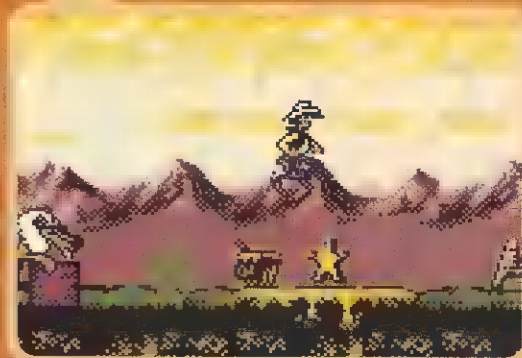
“ EJECUTARÁS TODA CLASE DE ACROBACIAS MIENTRAS ENCARNAS A FIGURAS DE LA TALLA DE JEREMY MC GRATH ”

¿PODRÁS CON TODO?





¡ESTÁN AL CAER!



El cowboy más tranquilo del oeste tiene una nueva misión que cumplir. Una banda de forajidos ha secuestrado un tren y se está dedicando a saquear todos los pueblos de la zona. Lucky Luke deberá darles caza y evitar que lleven a cabo sus planes.

Infogrames recupera de nuevo a este héroe y nos presenta una nueva historia en la que los cómics y la serie de dibujos están representados con gran fidelidad. De esta forma, los inseparables amigos de Lucky, su caballo y su perro Rantaplán, hacen

EN CAMINO...

LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE INFOGRAMES

una aparición especial en el cartucho. Y cuando hablamos de especial nos referimos a que no sólo están presentes, sino que también son personajes jugables y deberás escoger entre uno de los tres para cada misión.

En total, el cartucho ofrece 15 niveles no lineales (con lo cual podrás saltar de un nivel a otro sin seguir un orden establecido) que te llevarán por 5 mundos diferentes. Para añadir más diversión se incluirán

5 minijuegos muy diversos y niveles extra en los que tendrás que luchar contra tus eternos rivales, los hermanos Dalton.



Mapa del mundo de Lucky Luke.



UNA EMOCIONANTE AVENTURA CARGADA DE IDEAS FRESCAS

EN CAMINO...

ALADDIN

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE UBI SOFT

“UN PLATAFORMAS CLÁSICO BAJO EL SELLO DISNEY”

Si te gustó la película, ahora tienes la ocasión de protagonizarla tú mismo. Jafar, el malvado ayudante del sultán pretende hacerse a toda costa con la lámpara mágica, por lo que rapta a la princesa Jasmine. Aladdin, envuelto en todo este entuerto por accidente, decidirá correr el riesgo y aventurarse en esta difícil misión a lo largo de 8 mundos. Enseguida reconocerás el mercado de Agrabah, el desierto y el

castillo del sultán. Armado con tu cimitarra y valiéndote de tu agilidad y de la ayuda que te brindarán la alfombra mágica y otros amigos, deberás devolver la paz a Agrabah y poder, así, casarte con la guapa princesa.

En el mercado te acechan peligros tan dispares como guardias, mercaderes y animales.



No dejes pasar ningún personaje sin intentar saber si vale la pena.



EN CAMINO...

PLAYMOBIL: LAURA

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE UBI SOFT

De igual forma que hay lavabos para chicos y para chicas, también hay videojuegos para chicos y para chicas. Es nuestra opinión que tiene Ubi Soft, pues ha lanzado dos juegos bajo licencia Playmobil: *Hype* (tienes review más adelante) y *Laura*.

De entrada, la jugabilidad del cartucho no tiene nada de peculiar: se trata de una aventura en la que la protagonista, Laura, tiene que llevar a cabo cinco misiones con la intención de hacer recuperar a un diamante sus cinco colores perdidos. Para ello tendrá que resolver enigmas, buscar pistas y recibir ayuda. Sin embargo, se han incorporado elementos más propios de chicas:

“UN JUEGO DIRIGIDO, CASI EXCLUSIVAMENTE, A UN PÚBLICO FEMENINO”



SPIDER-MAN



Descubre tu propio
sentido arácnido con uno
de los superhéroes más
famoso de la historia.

www.activision.com

www.marvel.com

ACTIVISION

MARVEL

NEVERSET

W

GAME BOY
COLOR

NINTENDO

PLAYSTATION

DISTRIBUIDOR POR

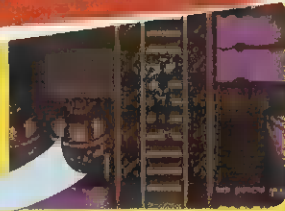
PROEIN

www.proein.com



¡ESTÁN AL CAER!

Batman deberá esquivar muchos peligros.



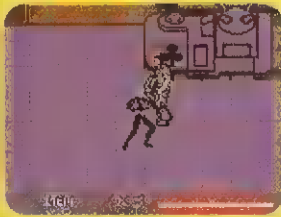
EN CAMINO...

BATMAN: C.A.O.S. IN GOTHAM

➤ DISPONIBLE: DICIEMBRE DE: UBI SOFT

Kemco está ultimando el desarrollo de un beat 'em up protagonizado por el oscuro héroe de Gotham City. El juego se basa en la película de dibujos animados *Batman Of The Future: Return Of The Joker*, y tiene una ambientación futurista muy envolvente. El argumento es fiel a la película, que saldrá en vídeo la primavera del 2001: Batman se enfrenta a toda suerte de criaturas que están sembrando el

terror en Gotham City. A base de puñetazos, patadas y golpes, nuestro héroe pondrá en su sitio al Joker y sus secuaces.



El hombre murciélago propina una buena tunda a este enemigo.

EL JUEGO TIENE UNA AMBIENTACIÓN FUTURISTA MUY ENVOLVENTE.



EN CAMINO...

POKÉMON TRADING CARDS

➤ DISPONIBLE: ENERO 2001 DE: NINTENDO

Si tu colección de cartas Pokémon ya es enorme, ¿qué tal si añades a tu colección algunas de las nuevas cartas de Pokémon Trading Cards? Estas cartas son nuevas y muy interesantes. Hay muchas de ellas que tienen habilidades especiales y algunas que pueden ayudarte a ganar más fácilmente. También hay algunas que pueden ayudarte a defender tu colección de cartas. Si quieres saber más de ellas, visita el sitio web de Pokémon Trading Cards en www.pokemon.com.

Como en los juegos de Pokémon, estas cartas también tienen habilidades especiales y algunas que pueden ayudarte a ganar más fácilmente. También hay algunas que pueden ayudarte a defender tu colección de cartas. Si quieres saber más de ellas, visita el sitio web de Pokémon Trading Cards en www.pokemon.com.

INCLUSO PODRÁS REPLICAR TU BARAJA PREDILECTA



EN CAMINO...

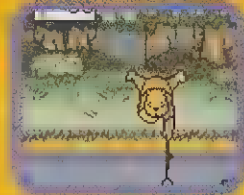
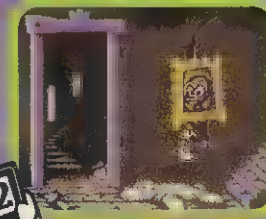
PATO DONALD: QUACK ATTACK

➤ DISPONIBLE: OCTUBRE DE: UBI SOFT

Ubi Soft nos propone un juego de plataformas clásico y trepidante, donde el pato Donald debe rescatar a Daisy, cautiva de Merlock, un pérfido mago. Al parecer, la novia de Donald, que es una famosa reportera, ha sido secuestrada mientras

tomaba imágenes del Mundo Imaginario de Merlock. La compañía editora se ha propuesto mantener en Quack Attack la frescura y naturalidad de los personajes Disney, un objetivo que deberá conseguir para compensar la escasa originalidad de la idea. Por otro lado, es muy probable que el juego incorpore la UbiKey, con la que se podrá acceder a niveles ocultos del juego.

UN JUEGO DE PLATAFORMAS TREPIDANTE, DONDE EL PATO DONALD DEBE RESCATAR A DAISY

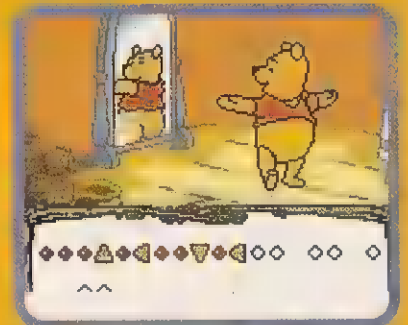


EN CAMINO...

WINNIE THE POOH: AVENTURAS EN EL BOSQUE DE LOS 100 ACRES

➤ DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

Winnie the Pooh... ¿No te parece entrañable? Pues ahora puedes sumarte a la aventura que protagoniza junto a todos sus amigos a través del Bosque de los 100 Acres. Hay más de 15 misiones y mini-juegos, en los que deberás poner a prueba tu pericia y desparpajo: tendrás que pescar con Pooh, saltar con Tigger, buscar miel, recolectar bellotas y mil cosas más. Acción a tope, sin derramar una gota de sangre: un juego ejemplar.



PON A PRUEBA TU PERICIA Y DESPARPAZO

¡ESTAN AL CAER!

Pikachu aparece en esta nueva entrega en algunas animaciones



EN CAMINO...

POKEMON ORO Y PLATA

DISPONIBLE: 2001 DE: NINTENDO

Si por algo tuviésemos que apostar la semana que nos da nuestra abuelita sería, sin ningún tipo de duda, por que este juego arrasará. Oro y Plata son las primeras secuelas, propiamente dichas, de Rojo y Azul, y para cuando lleguen a nuestro país, Nintendo espera haber vendido ya unas diez millones de copias en Estados Unidos.

Todo en el juego ha sido mejorado, desde los gráficos hasta el sistema de combate. El mapa es ahora cuatro veces mayor y te

encontrarás con 100 nuevas especies. Se incluyen también nuevas clases de monstruos, como los nocturnos, que sólo pueden capturarse durante la noche. Un reloj interno es el que provoca estos cambios día/noche y los gráficos son tan detallados que hasta puedes ver luz en las casas cuando sale la luna. ¡Y no te olvides de tu nuevo Pokédex!



El monstruo del lago Ness es uno de los nuevos Pokémon de Oro y Plata

HAY POCAS COSAS DE LAS QUE ESTEMOS TAN SEGUROS COMO DE QUE ESTE JUEGO ARRASARÁ



¡Uy, un pitufo naranja! Seguramente, estará enfermo.



EN CAMINO...

LAS AVENTURAS DE LOS PITUFOS



DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: INFOGRAMES

Después de haber jugado tantos juegos para GB, cuesta imaginar que puedan haber juegos verdaderamente novedosos. Hemos tenido en nuestras manos un cartucho de prueba de las próximas Aventuras de los Pitufos y casi no lo podíamos creer. Los personajes parecen realmente seres ágiles y diminutos, que saltan con facilidad y se mueven muy suavemente; y los escenarios ayudan aún más a crear la sensación de ser una pequeña persona azul buscando aventuras y

corriendo riesgos en el bosque. Hay montones de personajes con los cuales hablar, montones de casas donde entrar, y los movimientos parecen en 3D, por lo que el juego es casi como la serie de la tele. Ya te contaremos más cosas cuando tengamos nuevo material.

AUNQUE SUS PROTAS SON DIMINUTOS, EL JUEGO SERÁ INMENSO



EN CAMINO...

EL LIBRO DE LA SELVA

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT

Este juego de Ubi Soft bajo licencia Disney que es igual que Aladdin recupera el guión de la película y lo convierte en videojuego. Lo más probable es que ya conozcas la historia de Mowgli, un bebé que tras perderse en la selva, es criado por un grupo de monos pero, que cuando crece, decide ir en busca de sus auténticas raíces: los humanos.

Esa será tu misión: llevar a Mowgli a la ciudad. Pero el camino no será fácil y, como en la película, abundarán los enemigos. Por suerte, no te

faltarán compañeros: todos los personajes del film aparecen para darte consejos en algún momento u otro de tu recorrido por los cinco mundos. La ley de la selva es dura y necesitarás aprender movimientos especiales y técnicas de supervivencia para llegar sano y salvo a tu destino.

DESCUBRE LO SALVAJE Y DIVERTIDA QUE PUEDE SER LA SELVA



EN CAMINO...

F1 RACING CHAMPIONSHIP

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE: UBI SOFT/VIDEO SYSTEM

Este juego de Ubi Soft bajo licencia de la F1 es un juego de carreras muy interesante y muy divertido. Lo más probable es que ya conozcas la historia de la F1 y quieras vivir la experiencia de ser piloto. El juego te ofrece una gran variedad de coches y pilotos para elegir y una gran variedad de circuitos para recorrer. Además, el juego incluye un modo de carrera muy interesante que te permite competir contra otros jugadores en línea.

Este juego de Ubi Soft bajo licencia de la F1 es un juego de carreras muy interesante y muy divertido. Lo más probable es que ya conozcas la historia de la F1 y quieras vivir la experiencia de ser piloto. El juego te ofrece una gran variedad de coches y pilotos para elegir y una gran variedad de circuitos para recorrer. Además, el juego incluye un modo de carrera muy interesante que te permite competir contra otros jugadores en línea.



UN TÍTULO MUY VELOZ Y CON UN CONTROL EXQUISITO



CONCURSO

GIFT Y LOS SIETE ENANITOS CAPITALES

Gift tiene una durísima misión por delante: triunfar donde otros han fracasado. Esta hercúlea tarea consiste en rescatar a la hermosa princesa Lolita Globo. Para ello, no obstante, necesita la ayuda de siete enanitos que, "silbando al trabajar", la puedan despertar. Gift ya ha hecho gran parte del camino. Ha dado con seis de los siete enanitos y ha descubierto que cada uno de ellos representa uno de los siete pecados capitales. Pero ahora necesita tu auxilio, pues es tan despistado que ha olvidado qué pecado corresponde a cada enanito, de tal modo que no puede saber cuál es el que le falta. ¿Quieres ayudarlo?

Nosotros, de momento, empezaremos ayudándote a ti con este listado que incluye los seis pecados capitales representados por los enanitos que aparecen en la imagen. El séptimo corre de tu cuenta:

LUJURIA AVARICIA GULA ORGULLO PEREZA IRA

Asigna a cada enanito el pecado capital que le corresponde y dinos, además, cuál es el pecado capital ausente. Socorre a Gift y participa en el sorteo de:



15 CARTUCHOS DE GIFT PARA GBC



1



2



3



4

BASIS DEL CONCURSO

1. Todos participan en este concurso con fines lúdicos que no tienen carácter competitivo ni de lucro.
2. Las respuestas deben enviarse a las oficinas de IMB España, sujeta a un plazo de 30 días.
3. El sorteo se celebrará el día 15 de mayo de 2001.
4. El nombre de los ganadores será publicado en prensa especializada.
5. La organización no se responsabiliza.
6. La participación en este concurso supone la aceptación de las normas anteriores.

Cupón de respuesta:

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CÓDIGO POSTAL:

TELÉFONO:

CONCURSO GIFT
GAME BOY
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20, 08022 BARCELONA

¿QUÉ PECADO CORRESPONDE
A CADA ENANITO?

1.
2.
3.
4.
5.
6.

¿CUÁL ES EL PECADO
CAPITAL QUE FALTA?

.....

.....



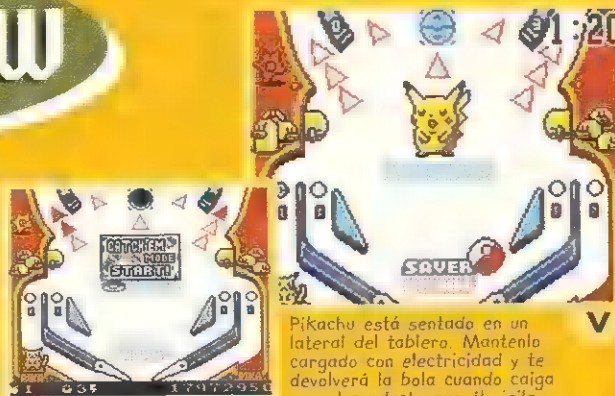
PRECIO: 5.995 PTAS.

RE: NINTENDO

DISPONIBLE SI

ENLACE: NO

INFO: COLOR/B&N
RUMBLE PAK



Pikachu está sentado en un lateral del tablero. Manténlo cargado con electricidad y te devolverá la bola cuando caiga por el conducto que él vigila.

EL POKÉDEX

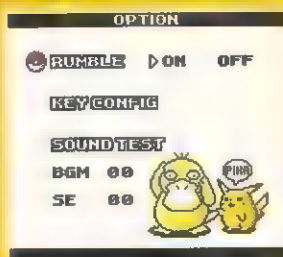
El objetivo de *Pokémon Pinball*, aparte de conseguir puntuaciones muy altas, es llenar tu Pokédex con 151 monstruos. Están todos aquí, hasta Mew, y nos encantaría saber



qué pasa cuando finalmente lo completas.

POKÉMON PINBALL!

DE PIKACHU A CHARMANDER, Y TIRO PORQUE REBOTA.



El rumble pak incorporado se activa cada vez que la bola golpea un rebotador o un objeto similar.

Por fin está aquí. Que hayamos tenido que esperar 18 meses para tener nuestra versión de uno de nuestros títulos preferidos de Game Boy es bastante triste, pero finalmente ha llegado, al país que siempre recibe los lanzamientos más tarde que el resto, *Pokémon Pinball*.

Tras ver la versión japonesa (hace mucho

tiempo) nos quedamos muy impresionados. Es, probablemente, el mejor videojuego basado en las máquinas del millón que puedas comprar, y el hecho de que todo el juego esté impregnado del mundo Pokémon hace que sea mucho más que una mera revisión de *Kirby's Pinball Land*.

El objetivo del juego es atrapar Pokémon, a los que

puedes hacer aparecer delante de los "flippers" una vez le has dado a la secuencia de objetivos adecuada. Entonces todo lo que tienes que hacer es golpearle al monstruo tres veces, iluminando las letras CO-GE-LO! y meterlo en tu Pokéball. Una vez has capturado a una criatura, puedes hacer que evolucione si completas otra secuencia más difícil,

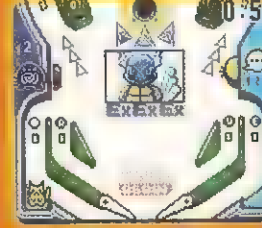
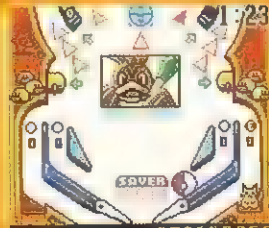
CONSEJO

Ilumina las letras C-A-V-E haciendo pasar la bola por los conductos apropiados y se abrirá un agujero de máquina tragaperras con la que conseguirás puntos extra. Sin embargo, si no entras a la primera de cambio, sino que iluminas C-A-V-E de nuevo antes de entrar, recibirás mejores premios.



MUTA Y SOBREVIVE

Algunos Pokémon no pueden ser atrapados en el modo de captura. Tienes que hacer evolucionar los monstruos básicos que tengas en tu colección.



LOS TABLEROS

Los dos tableros tienen las mismas reglas básicas, pero cada una de ellas tiene sus propios monstruos y un nivel de dificultad diferente.



Cuando iluminas las luces de los tres conductos encima de los rebotadores la bola pasa del modelo básico Poké hasta el nivel Master, lo cual te hace ganar más puntos.



o puedes tratar de capturar algo un poco más inusual. Como en los juegos normales de Pokémon, algunos monstruos son más raros que otros, y seguramente habrás capturado cien Pidgeys y Ekans antes de ver a los primeros Snorlax o Porygon.

Los dos tableros son compactos y están diseñados impecablemente, con sólo dos pantallas cada una. En lugar de desplazarse para arriba siguiendo el movimiento de la bola, la pantalla cambia a la otra mitad cuando la bola se acerca al punto medio - seguramente para evitar que la imagen se vea borrosa en las Game Boy

monocromas. Los objetivos y las rampas están situados de forma que es posible lanzar la bola en la dirección que quieras y darle a los sitios adecuados sin tener que confiar en la suerte demasiado a menudo. Siempre y cuando estés en forma, claro. Como en una máquina del millón real, cada partida tiene esos momentos en los que la bola no para de rebotar cerca de la parte inferior de la pantalla, con muchas posibilidades de irse directamente fuera del juego por entre los "flippers". Los mejores

jugadores tendrían que ser capaces de golpear el tablero lo suficiente como para mantener la bola en el lado correcto de los "flippers".

Es un cartucho excelente y, si te gustan las máquinas del millón, te sugerimos que te hagas con una copia rápidamente. Aunque te cueste un poquito llegar a conseguir mil millones de puntos, seguro que te lo pasarás en grande hasta que llegues allí. Además, intentar conseguirlo rodeado de Pokémon es lo mejor que te puede pasar.

JUEGOS ADICIONALES

Hay cuatro tableros adicionales que permiten cambiar de escenario en cuatro momentos concretos del juego. Echales un vistazo a los dos más comunes.

FASE DE MEOWTH

El objetivo es hacer saltar monedas de la cabeza de Meowth y recogerlas con la bola. Cada vez que golpees a Meowth aparecerá una moneda - si puedes recoger muchas sin tocar a Meowth, recibes un multiplicador adicional!



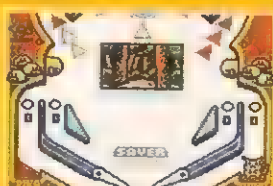
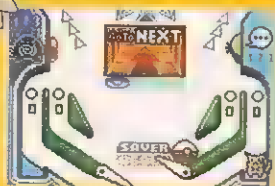
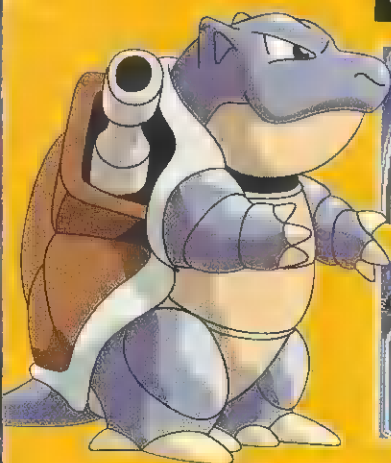
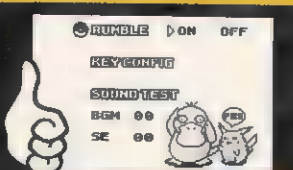
FASE DE DIGLETT

Una de dos. Si acabaras a la primera y perderas la bola en un par de segundos. El objetivo es darle a todos los Digletts (lo cual puede ser algo difícil cuando están tan cerca de los "flippers"), y entonces darle a un Dugtrio.



¿Y EN B&N?

Pokémon Pinball, al igual que sus predecesores, funciona perfectamente en todas las GB.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Los tableros tienen un diseño impecable y los Pokémon están de maravilla.

JUGABILIDAD
La fusión entre pinball y captura de Pokémon es original y muy adictiva.

DURABILIDAD
Sólo hay dos tableros, pero tardarás en conseguir los 151 Pokémon.

DIFICULTAD
Todo depende de tu destreza. No es pan comido.

92%

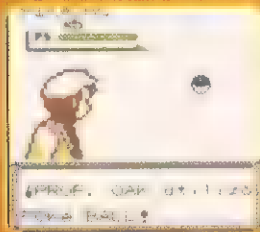


PRECIO: 5.995 PTAS.

DE NINTENDO
DISPONIBILIDAD
18+ SÍ

INFO: COLOR/B&N
GB PRINTER

¡ME QUEDO CON PIKACHU!



POKÉMON AMARILLO!

Si eres gafe, búscate un juego Pokémon de otro color...

CONSEJO

Cuida de Pikachu y procura que irradie felicidad a todas horas, al menos hasta que la vieja chiflada a cargo del hospital de Ciudad Celeste te entregue a Bulbasaur. Quiere asegurarse de que tiene el hogar que se merece, y si Pikachu no es feliz contigo, creará que Bulbasaur tampoco lo va a ser. Por supuesto, después puedes tratar al monstruito como te dé la gana...



Las criaturas de color amarillo han invadido el planeta. Saleñ por la tele, en el cine y en juegos de cartas. Si aún no has sucumbido a la fiebre amarilla, ¡corre a tu médico a ponerte la pikavacuna!

Tras el éxito arrollador de Rojo y Azul, el juego ha sido adaptado para que el protagonista no sea otro que el favorito del público en general: Pikachu. ¡Guai! Vamos a suponer por un momento que has vivido los

últimos meses aislado (sólo así se explicaría que no supieras nada de la ola Pokémon), para poder contarte que el juego va, más o menos, de lo siguiente: tienes que cazar 150 Pokémon (en realidad, con el personaje secreto Mew son 151, aunque no es necesario capturar a éste para acabar el juego). El hogar de los monstruos es Isla Pokémon, donde se esconden entre la alta hierba y las cuevas y puedes intercambiarlos con otros entrenadores

Pokémon. Así inicias la larga búsqueda por la isla, durante la cual tendrás que ir resolviendo puzzles.

A los bravucones Pokéentrenadores, sedientos de sangre, les encanta organizar combates entre sus distintos Pokédiscípulos. Hay un montón de clases de Pokémon. Cada tipo presenta una ventaja o desventaja frente a otro tipo (es como una partida súper complicada del clásico "Piedra, papel, tijera"), por lo que has de ser muy cuidadoso y seleccionar siempre en cada lucha a la criatura adecuada

¡EL SURF, LA MODA!





contra el Pokémon al que vas a enfrentarte. El resultado final es totalmente emocionante y con más profundidad que la fosa de las Marianas.

En el juego original, *Rojo* y *Azul*, la idea era que, para hacerte con todos los Pokémon, necesitabas conseguir ejemplares que sólo aparecían en uno de los cartuchos. En *Amarillo* faltan diversos Pokémon, por lo que también tendrás que intercambiar Pokémon con amigos que dispongan de *Rojo* y *Azul* para completar tu colección.

Los cambios no acaban ahí. ¡Ni mucho menos! Este juego sigue de forma más fiel el argumento de la serie de televisión. La historia arranca cuando consigues a Pikachu como primer Pokémon, el cual te sigue a todas partes y se niega a entrar en su PokéBall. Pero no te preocupes, porque puedes atrapar a Bulbasaur,

"¡Toma Rayo de Burbujas!" Hay millones (aproximadamente) de ataques para aprender. Ya puedes empezar a practicar.



ROCKET: ¿Te arrepentiste?

Te encontrarás varias veces a esta pandilla, pero si entrenas, no será ningún peligro.

> Cuidado con el peligroso cuerno de NidoKing. Los Pokémon forman una panda extraña y maravillosa, pero mantenlos alejados del insecticida de tu abuela.

Charmander y Squirtle en las mismas localizaciones que aparecen en los dibujos animados. El malvado dúo formado por Jesse y James se enfrentará a ti en varios momentos clave (¡maldición!). No obstante, si sigues la serie por la tele, ya tienes mucho ganado.

Borra la palabra fácil de tu diccionario. *Amarillo* es aún más complicado que *Rojo* o *Azul*. Algunos Pokémon han perfeccionado sus habilidades, por lo que, ahora, las peleas pueden ser más equilibradas. Te enfrentas a formidos Líderes Gim. y algunos de los intercambios que te proponen durante la partida son un desastre.

Entre las opciones exclusivas para *Amarillo* se incluyen: un modo para dos

jugadores mejorado (para jugar contra un amiguete que posea *Amarillo*), con una variedad de torneos organizados por categorías de Pokémon; la posibilidad de utilizar la Game Boy Printer para imprimir tu Pokédex, el contenido de tus cajas Pokémon e, incluso, un certificado que corrobora que has cazado los 150 Pokémon. Para los afortunados propietarios de una GBC, el juego es más colorido que las versiones *Rojo* o *Azul*.

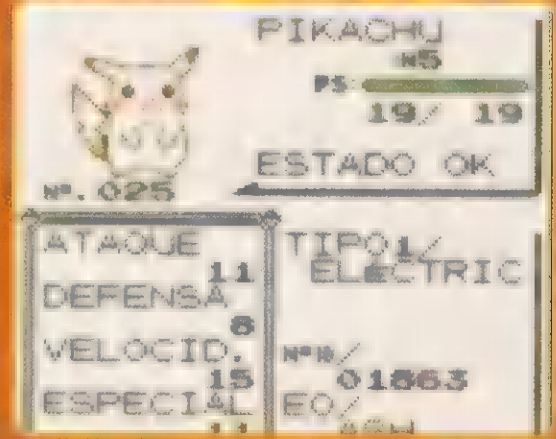
En conclusión, mucho ruido y pocas nueces. *Amarillo* es diferente, pero no tanto. Si ya tienes *Rojo* o *Azul*, no vale la pena que te gastes tu dinero. Ahora bien, si ésta es tu primera incursión pokémoniana en la Game Boy, entonces *Amarillo* es tu juego. Buena caza...

IGUAL PERO...

Amarillo cuenta con varios detalles para que un entendido lo prefiera a *Rojo* o *Azul*, como que cada uno de los Pokémon ha sido rediseñado por completo. Un cambio superficial, porque en el fondo el juego sigue siendo el mismo.



Cada vez que aparece en *Rojo* o *Azul*, Saluda a Pikachu... ¡Hola, Ratoncito!



Cada vez que aparece en *Amarillo*, Saluda a Pikachu otra vez. ¡En directo! ¡Hola, Ratoncito! ¡Hola, Ratoncito!

¿Y EN B&N?

Sí. De hecho, el juego ha sido coloreado sólo en parte. Así que no se pierde mucho.

¿Quién me ha llamado Tortuga Ninja que me lo cargo?



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Más funcional que impresionante. Poco entusiasmo en el color.

JUGABILIDAD
Cazar, coleccionar e intercambiar.

DURABILIDAD
Puede hacerse eterno. Comprate una buena provisión de pipas.

DIFICULTAD
Es difícil desde el principio hasta el final.

91%



PRECIO 5.995 PTAS.

PLATAFORMA NINTENDO

CONTROLES Sí

TIEMPO NO

TIPO SÓLO COLOR



Aquí mando yo, ¿te enteras Mario?

CONSEJO

Habiendo tantos items, resulta algo difícil saber hacia donde dirigirte o que nivel escoger. Por suerte tenemos ayuda a mano: si entras en un templo durante el juego, una figura oculta que encuentras te apuntará hacia la dirección correcta. Qué encanto.



The Temple



A hidden figure that leads you to the temple in the game.

GOLFO

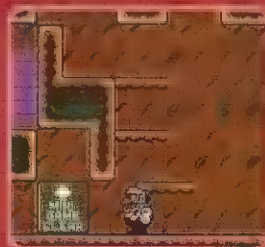
En muchos momentos de juego, el progreso de Wario se ve frenado por la aparición de minijuegos. Para que estos desaparezcan, falta ganar el juego de minigolf, entre otras cosas consiste en meter a un pobre Para-Goom en uno de los agujeros. Algo cruel, pero muy divertido.



El minijuego de minigolf que aparece cuando entras por la tubería.



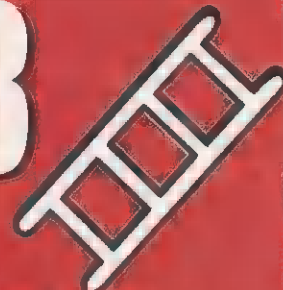
El minijuego de minigolf que aparece cuando caes en el agujero.



El minijuego de minigolf que aparece cuando Wario puede encontrar una caja de música antigua que le ayuda a volver a volar. Entonces hace un pacto secreto con un personaje misterioso. Tu misión consiste en encontrar las cinco cajas de música y los tesoros que Wario se encuentre por el camino.

WARIO LAND 3

El archi-enemigo de Mario vuelve otra vez en uno de los mejores plataformas que han pasado por tus manos.



N1 Out of the Woods

EL JEFE

En algunos lugares, Wario tendrá que enfrentarse a un jefe siniestro. Algunos de ellos requieren más maña que fuerza. En total hay once jefes y muchos de ellos vigilan una llave que es esencial para tu progreso.



Un jefe que requiere que uses tu habilidad de saltar para derrotarlo.



Un jefe que requiere que uses tu habilidad de saltar para derrotarlo.

Es difícil acabar para siempre con un ser malvado como podemos comprobar ahora con la vuelta de Wario: después de que *Wario Land 2* batiera récords de ventas. Aunque la primera reacción es pensar que el Game Boy ya tiene juegos de plataformas de sobras, nos daremos cuenta enseguida de que Nintendo ha conseguido una vez más aportar algo diferente al género.

Esta vez la acción se desarrolla lejos del castillo de Wario. Después de estrellarse con su avioneta en un bosque, Wario se

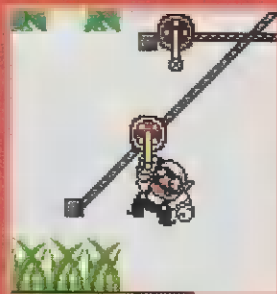
encuentra una caja de música antigua que le ayuda a volver a volar. Entonces hace un pacto secreto con un personaje misterioso. Tu misión consiste en encontrar las cinco cajas de música y los tesoros que Wario se encuentre por el camino.

Puede parecer que planteado así haya gato encerrado, pero la verdad es que realmente es así de simple. Sólo tienes que coleccionar las llaves de colores de cada nivel y utilizarlas para abrir las cajas correspondientes.

Al principio sólo son accesibles dos niveles, pero a medida que Wario va



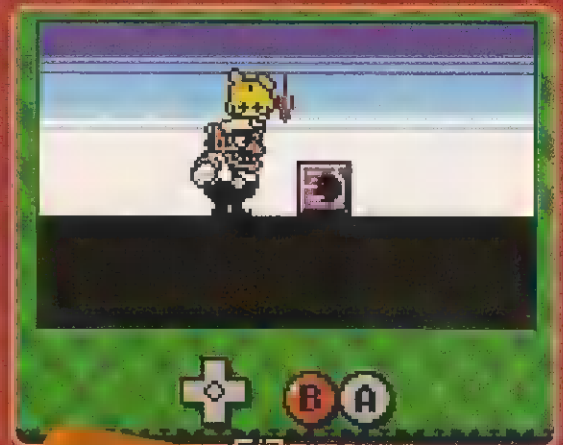
N1 Out of the Woods



Este es una pequeña muestra de los tesoros que son necesarios para completar la aventura. Hay más de 100 que poner a prueba.

PODER ESPECIAL

Recoger algunos de los tesoros otorga a Wario una habilidad extra. Por ejemplo, encontrar las aletas permite a Wario nadar. Cuando se introduce una nueva habilidad, esta aparece en la pantalla de Ayuda, de manera que puedes ver todas las disponibles. Sirve también como referencia por si te quedas.



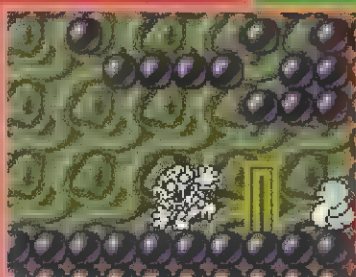
La pantalla de ayuda es uno especial de manual con ayuda interactiva.

encontrando llaves y abriendo cajas, todo tipo de objetos empezarán a entrar en juego. Por ejemplo, recoger la hacha hará que caiga el árbol que estaba tapando el acceso a los dos niveles siguientes. Los tesoros otorgan a Wario habilidades extras, que a la vez permiten acceder a nuevas áreas. Hay otros tesoros que sirven para apartar obstáculos que se encuentran en el fondo y también activar niveles escondidos. Los desarrolladores han incluido hasta una función que provoca una alternancia entre el día y la noche. En



Con esta llave de esas recogidas se te buscará la caja correspondiente.

que te permitirá entrar a recoger todos los tesoros que contiene.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Paisajes maravillosos, animación de alta calidad y un buen repertorio de melodías.

JUGABILIDAD: Es muy entretenido tanto para los veteranos de Wario como para los novatos.

DURABILIDAD: Tardarás mucho en completar los 25 niveles y recoger los cien tesoros.

DIFICULTAD: La estructura no-lineal hará que no te quedés estancado en ningún momento.

95%

los niveles nocturnos los enemigos son diferentes y hay tesoros que solo se encuentran de noche.

Wario también debe hallar monedas, que pueden ser de dos tipos: las pequeñas se encuentran por todas partes y sirven para jugar un minijuego de golf; las grandes, las llamadas monedas musicales, cuestan más de encontrar. Muchas de ellas están ocultas en partes oscuras y en habitaciones escondidas. Al coleccionar las ocho de un mismo nivel tendrás acceso a un torneo de golf.

Aparte de su estado habitual, Wario puede ser transformado por algunos enemigos en otro tipo de personaje. Junto con los conocidos (Wario en llamas (que atraviesa bloques) y candentes), encontramos nuevas aportaciones, como el Wario vampiro, que se

puede convertir en murciélago e irse volando.

Como era de esperar, los desarrolladores han sido tan traviosos como el personaje y han llenado cada área de trampas y pruebas difíciles. No hay dos niveles iguales y la estructura no lineal aumenta la diversión. En ningún momento te encontrarás atrapado en un nivel provocando que abandones el juego.

Los gráficos son coloridos, variados y llenos de detalles, y van acompañados por una animación de primera. Esto suma unas melodías jocosas y efectos especiales curiosos. Llegaras a la conclusión de que Wario Land es otro clásico para tu GB.

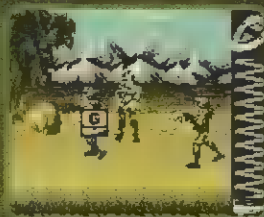


¿Y EN B&N?

La diferencia de Wario Land 3 es que este pequeño clásico está pensado sólo para la GBC.



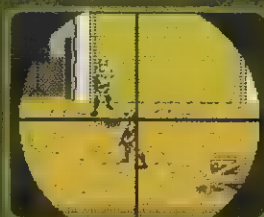
Algunas secciones de bonus están inspiradas en juegos arcade clásicos, como *Operation Wolf* y *Spy Hunter*. La sección 'francotirador' recuerda mucho a la misma sección que encontramos en *Bionic Commando* (que aparecerá dentro de poco), el juego en general recuerda a *Metal Gear Solid*.



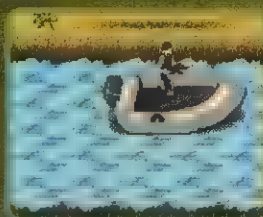
Dispara contra la cara de la estatua más prominente de la torre que se encuentra en la zona.



La sección de cámaras ha estado muy bien diseñada, pero está el problema de que no se puede mover.



El diseño de la zona de conducción es bastante bueno, pero el juego de conducción no es muy divertido.



Este es un nivel muy divertido, pero el juego de conducir no es muy divertido.

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: RARE/NINTENDO

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR, GB PRINTER, INFRARROJOS, RUMBLE PAK, TRANSFER PAK



¡Uy, que sofoco!...

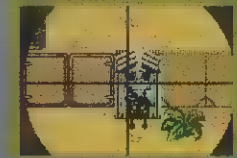
PERFECT DARK

La trama discurre antes que en la versión para N64. (Por lo tanto, técnicamente, Joanna no puede morir...)



CONSEJO

La sección sniper nos llevó un buen rato: al principio parece imposible cargarte a los vigilantes antes de que te acerbillen de balas. Para conseguirlo, primero empieza por los dos en la torre de vigilancia. A continuación, ve acercándote desde uno de los dos lados, disparando a cada guardia cuando los otros miren para otro lado. Los de la puerta los dejas para el final, ya estarás listo para conseguir pasar a la siguiente zona.



Teniendo ya *Driver* y *Metal Gear Solid* en las tiendas, parece que será un buen año para las conversiones para Game Boy. El sentido común nos dice que meter uno de estos juegos en una miniconsola tiene que dar un resultado algo decepcionante, pero vemos que aquí esto queda desmentido. Aun teniendo menos capacidad de proceso

que una máquina de nuestra querida portátil ha sido capaz de brindarnos una versión impresionante de *Perfect Dark*, uno de los mejores juegos de N64. La aventura para Game Boy Color transcurre poco antes del gran acontecimiento de la N64, es la última misión de entrenamiento de Joanna Dark. Tú adoptas el rol de un fascinante agente que debes demostrar tus habilidades mediante una serie de ejercicios diseñados para poner a prueba tu iniciativa y reacciones. El área de entrenamiento parece una parodia de un barrio chungo, con edificios grises incluidos. Dentro de dichos edificios encontrarás pruebas de disparo, situaciones de toma de rehenes y secciones donde debes utilizar tus habilidades para acercarte

CONÉCTATE Y DISPARA

Los juegos multijugador están muy bien; no te limitas a cargarte a tus amigos. Tendrás que defender a rehenes, jugar a una especie de fútbol mortal o habrá un deathmatch. No lamentarás el haberte comprado un cable de conexión.



Este modo tiene muy divertido, pero el juego de conducir no es muy divertido.



Una de las misiones de rehenes es muy divertida, pero el juego de conducir no es muy divertido.



Un modo de rehenes bastante divertido, pero el juego de conducir no es muy divertido.



Algunos jefes del centro de entrenamiento pueden ser salvados o destruidos.

silenciosamente por detrás de los vigilantes.

Pero a la larga agradecerás que el programa de entrenamiento del Instituto Garrington haya sido tan duro, porque cuando finalmente te otorguen la licencia para matar, te llevarán a la jungla latinoamericana para tu primera misión, que consiste en cerrar una fábrica de ciborgs controlada por el malvado Mink Humer. Hay muchos elementos que evocan Metal Gear Solid, tanto por lo que se refiere a la trama como por la jugabilidad. Aunque hay que decir que Perfect Dark se pasa más en la acción y ensaladas de tiros que en desplazarse sigilosamente. Los gráficos en gran tamaño muchas veces no permiten ver a los vigilantes a la vuelta de la esquina, así que tienes que llevar tu pistola contigo en todo momento.

Hay mucha variedad en Perfect Dark, lo que compensa que el juego en sí no esté tan bien pulido como Metal Gear Solid. Aparecen juegos bonus entre misiones, incluyendo batallas contra jefes, una competición de carreras, una sección "francotirador" en primera persona y un shoot 'em up en scroll. También tendrás la opción de volver a ver tus fragmentos favoritos.

Es un juego enorme. No



solo expresa todas las posibilidades de la Game Boy Color (encontraras un Rumble Pak, puedes intercambiar secretos mediante el puerto infrarrojo, puedes crear pegatinas con el Game Boy Printer), sino que tambien tiene el mejor modo de batalla para dos jugadores desde Pokemon.

Igual que en el juego original para la N64, hay una gran selección de juegos competitivos para jugar contra tus amigos. Y lo puedes conectar a tu N64 mediante el Transfer Pak, para activar algunos trucos (Inclusive la opción de tener todas las armas).

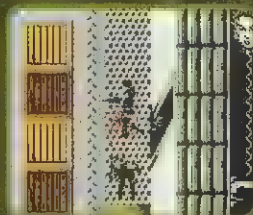
Perfect Dark es uno de los juegos de miniconola mas grandes jamas creados. Es una compra obligatoria para los fans de la versión para N64. Para los que no estén muy acostumbrados a jugar puede que sea demasiado difícil.

HASTA LOS DIENTES

La selección de armas no es demasiado grande, pero igualmente satisface. La pistola estándar es algo limitada, así que utiliza el Uzi, que hará que salga la sangre chorreando de tus enemigos. El rifle es mejor aún, porque hace saltar por los aires a los vigilantes.



En esta zona noche palmos de los enemigos. Mink Humer es el jefe de la zona.



Los vigilantes se quedan esperando los disparos de los jugadores.

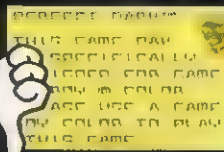


¡SSST! he oído un ruido...



¿Y EN B&N?

Sólo funciona en una Game Boy Color. Como Metal Gear Solid, este juego es razón suficiente para comprarte una.



LOS MALOS

Es donde el cartucho de la Game Boy supera de la N64, porque contiene cinco jefes, en vez de uno solo.



Una cabeza gigante con un escudo. Hees sobre el escritorio. Horea con el rifle.



Es una escena de video como está en el juego. Parece un jefe.



Desarma el helicóptero de más fácil. Acorta los cables que puedes alcanzar desde detrás de los locales.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Animación excelente, gráficos nítidos, diálogos y efectos muy buenos.

JUGABILIDAD

Más estilos diferentes de juego que cualquier otro juego de la Game Boy.

DURABILIDAD

El modo para dos jugadores te entretendrá durante meses.

DIFICULTAD

Es difícil desde el principio hasta el final. No es para principiantes.

93%



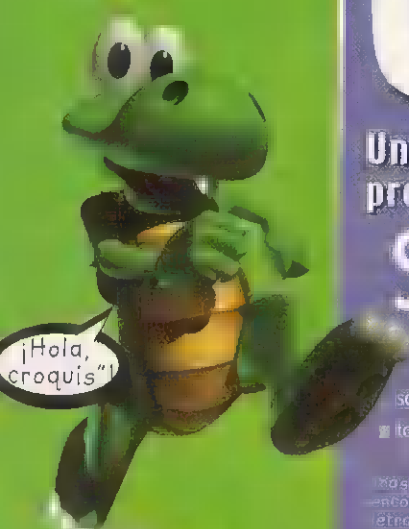
PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: THQ/PROEIN

DISPONIBLE: SI

ENLACE: NO

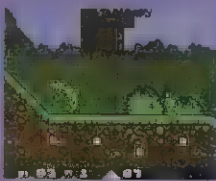
SOLO COLOR



¡Hola, croquis!

CONSEJO

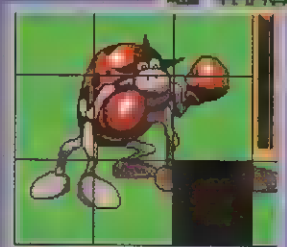
Uno de los retos del juego consiste en dominar el golpe de cola. Resulta difícil darle a tus enemigos a la vez seguir avanzando. Lo mejor es a toda pastilla pulsando el botón de forma continuada. Esto puedes hacer en la mayoría de niveles.



CROC

Un nuevo juego de plataformas protagonizado, esta vez, por un cocodrilo.

Si pensabas que la vida en un cocodrilo es fácil, aquí verás que no. En vez de quedarse tumbado al sol, tiene que ir rescatando a los Gobbos, una raza de seres raros que han sido capturados por el villano Baron Dante.



Este juego de bonus es un puzzle de juego que inventaron los chicos hace unos cuantos siglos.



EL REPTIL VERSÁTIL

medida que cambia el paisaje, también cambian las distintas habilidades de Croc. Puede hacer de todo, desde esquiar hasta nadar.



deprisa y aumenta aún más cuando saltas. añades hecho que tienes que arizar con la cola que no es nada cómodo: ya tienes las bases para crear momentos muy frustrantes. Los movimientos de los enemigos son muy sosos, limitándose normalmente a moverse de un lado para otro. Encontrarás alguna sorpresa agradable vez en cuando, pero en general es un juego que te ocupará poco tiempo.

¿Y EN B&N?
No, sólo en color. Pero ya hay muchos juegos de este estilo en blanco y negro.

GLOBOS

En varios niveles verás unos globos rosas. Si Croc consigue pillar uno, será transportado a un área secreta donde podrá recoger muchos items.



Una de las áreas secretas. Sólo tienes que recoger todos los objetos. No hay límite de tiempo, y te pueden dar vidas extras.

VEREDICTO

GRÁFICOS

Són normalillos a los que les falta un poco de color, junto con una música mediocre.

JUGABILIDAD

Los niveles son bastante sosos y nunca pasa nada fuera de lo normal.

DURABILIDAD

La que dominas mínimamente los controles, te pasarás los

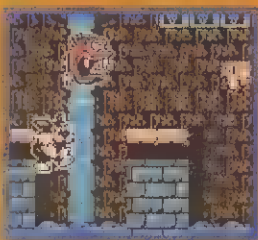
DIFICULTAD

El complicado método de controlar a tu personaje te hará

62%

PRECIO: 5.990 PTAS.

EDITORA: VIRGIN
 MODO: SÍ
 DIFICULTAD: SÍ
 TIPO: DOS JUGADORES



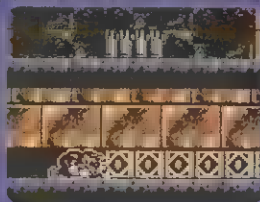
CONSEJO

Los niveles en Titus se transforman a medida que avanzas. En cualquier momento puede salir del suelo un muro que se eleva hasta el cielo (donde están las monedas). Cuando escuches la música correspondiente, avanza o devuélvete hasta el nuevo muro para aprovecharlo. También suelen aparecer túneles en un punto cualquiera con sólo tocar pared; en algún momento estás atrapado, salta contra la pared y seguro que encontrarás algún camino.



DINERO ESCONDIDO

Cuando empiezas un nivel en Titus, normalmente no ves muchas monedas, pero si buscas bien, recorres un poco el escenario arriba y abajo, te forrarás.



TITUS DE FOX

¿Hay algo más importante en la vida que arriesgarse por un puñado de monedas?

Si crees que no, bienvenido al juego Titus. Titus es la historia de un zorrillo ambicioso que se ha metido en el territorio de un malvado sultán para pescatar a su novia. Pero, una vez dentro, después de ver cuánta pasta había por aquel sitio, cambió sus planes y se entregó a la arriesgada tarea de amasar fortuna enfrentándose a los esbirros del sultán. Titus es un juego de plataformas lleno de enemigos y con escenarios cambiantes en

los que se esconden decenas de monedas. Tienes que brincar, descansar de un balcón a otro, de una columna a otra, de un muro a otro para conseguir el máximo de monedas posible. Porque no nacés, no obtienes vidas adicionales y nunca terminas el juego. Los enemigos son imágenes tan descoloridas como el pelo del protagonista, pero sin tanta sonrisa de este; y sus movimientos son bastante repetitivos. Esto no quiere decir que sea

fácil evitarlos, pero saltos y Titus pueden saltar como un fantasma, un poco o un guardia pueden alcanzarlos fácilmente. Los niveles tampoco son nada muy extraordinario; para esconder monedas en los sitios más inesperados, este juego amontona

ventanas, túneles, mazmorras, escaleras y tejados indiscriminadamente, decorándolos con motivos orientales o de otro tipo. Al final, se trata de brincar mucho y moverse rápido para pasar de un nivel a otro. Al final de este cartucho otro.

¿Y EN B&N?

Si tu Game Boy es de las viejas, no tendrás ningún problema para jugar a Titus.



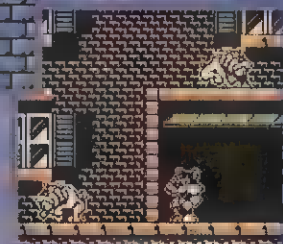
UN ZORRO MUY ZORRO

Titus ha ido a pescatar a su novia, pero se ha olvidado de llevar armas. Por tanto, tendrá que apañárselas.



Parece que Titus no gusta y nadie puede verlo. Tiene todo tipo de enemigos. Hasta los esqueletos los persiguen cada vez que se ven igual que los esqueletos las momias y los gigantes.

Si tienes un Game Boy con otro cartucho de Titus puedes jugar ambos una misma.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
 Otra mascota que recorre un mundo desconocido (y extraño) con heroicas intenciones.

JUGABILIDAD
 El plataformas clásico, lleno de saltos, monedas y personajes puestos ahí para estorbar.

DURABILIDAD
 No sólo es largo sino que a veces se hace largo debido a la monotonía de los niveles.

DIFICULTAD
 Lo más difícil es pasar por el lado de un enemigo sin sufrir daños.

79%



5.990 PTAS.

UBI SOFT

NO

SÓLO COLOR

UBIKEY

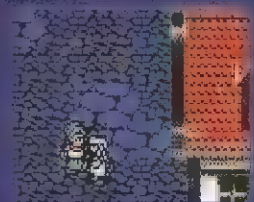


NOTO UN PARECIDO...

No sientes que todo esto ya lo has visto antes? Después de jugar un rato con *Hype* te das cuenta de que el espíritu de *Mario Bros* campea por aquí.



El mundo de *Hype* recuerda en algunos momentos a los niveles que quidi que en *Mario Bros*.



También sentirás que Zaxxon está entre los juegos que inspiraron *Hype*.

HYPE THE TIME QUEST

Un héroe de plástico ha llegado a la ciudad.

CONSEJO

Los niveles en *Hype* están llenos de sorpresas, así que si quieres hacerte con todas las monedas tendrás que andar con los ojos muy abiertos. En los niveles más oscuros, intenta meterte por cualquier parte que te parezca una puerta, ya que lo más posible es que sólo alguna pequeña marca la identifique. Cuando llegues a una reja cerrada, busca alrededor para ver si puedes mover algún cerrojo; cuando encuentres árboles, busca un punto desde donde puedas saltar, para treparlos; arriba siempre hay montones de monedas.



No hace falta bucear mucho en el cartucho para descubrir que se trata de un juego dirigido a los más pequeños de la casa. De hecho, su protagonista, así como los demás personajes y escenarios, reproducen todo el universo de los "Jetics" de Playmobil, todo un emblema en la infancia de muchos.

En un entorno así, la historia y la jugabilidad debían estar a la altura de dicho héroe. En *Hype*, eres un guerrero que ha sido enviado al pasado por uno de los enemigos del reino y tienes que buscar la forma de regresar al presente. Tu enemigo es Barnak, el Caballero Negro, al cual tendrás que vencer después de pasar por tres épocas anteriores. En cada época te encontrarás con un

alquimista amigo tuyo, llamado Gogoud, quien te orientará en cada momento. También subirás a lomos de Záttila el dragón y te enfrentarás al jefe de cada época. Las épocas tienen tres mapas en los que tendrás que entrar para conseguir los objetos que te pida el alquimista Gogoud y, de paso, acabar con una amplia variedad de enemigos. Al final de cada mapa puedes pasar por el pueblo y comprar armas y viveres, o bien la clave para guardar la partida.

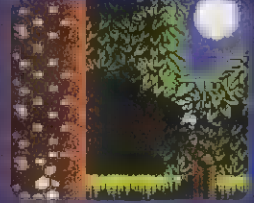
Resulta demasiado fácil entender qué es lo que hay que hacer, y aún es más fácil hacerlo. Esto puede frenar a los jugadores más experimentados. Sin embargo, para los más jóvenes caballeros, la mezcla de plataformas y algunos elementos de rol que ofrece *Hype* será de lo más atractiva.

MACHACA ESE BICHO

Aunque *Hype* es una historia infantil contada con juguetes, está llena de elementos violentos:

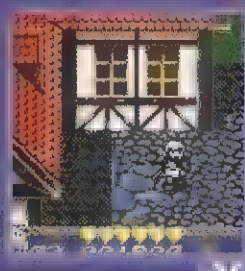


Dependiendo de tu nivel, en *Hype* encontrarás que algunos personajes usan ametralladoras, bazucas, o como al menos uno que usa un rifle de guerra. Sólo tener pluma y guada para que cuando éstos se acaban, el juego te ayude a conseguirlos.



Los niveles de *Hype* están muy oscuros y la batalla que tienes que ganar para avanzar en los niveles es una referencia a lo que se ve en *Warcraft*, pero puedes encontrar algunas cosas que parecen

Aunque los escenarios tienen mucho color y muchos pasadizos, y los personajes y enemigos están muy bien hechos, a cabo de un rato se vuelven monótonos.



Los movimientos de los personajes son bastante completos y rápidos, como los de *Rayman*.

¿Y EN B&N?

Como era esperar, un juego con efectos de luz tan buenos como éste no podía ser compatible con blanco y negro.

VEREDICTO

- **PRESENTACIÓN**
Para los fans de los Playmobil, gráficos monos.
- **JUGABILIDAD**
Movimientos suaves, pero el juego es monótono.
- **DURABILIDAD**
Si tienes experiencia con estos juegos, te pasarás en un día o dos.
- **DIFICULTAD**
No excesiva; si pierdes la clave, no te preocupes.

84%

PRECIO: 5.990 PTAS.

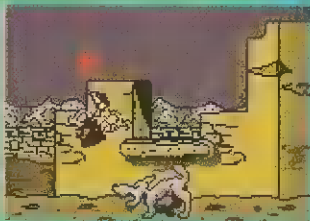
DE INFOGRAMES

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

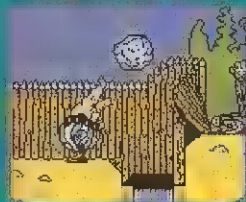
INFO: SOLO COLOR

¡No olvides la X, Asterix! Recuerda que para acceder al mini-juego de cada nivel tienes que buscar las letras de los héroes, que se hallan dispersas por todas las misiones del mapa.

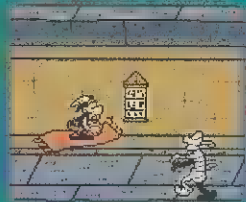


Y ESTO, ¿PARA QUÉ SIRVE?

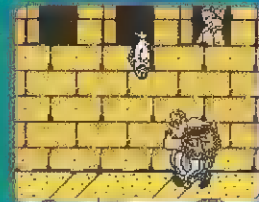
muchos niveles no basta con reparar bofetadas, sino que necesitas usar entorno a muy distintas maneras para poder seguir adelante.



Solo puedes destruir la tabularia lanzándole una de las piedras de la pila que acabo de lanzar.



En momentos en los que la más indicada para transportarse es una alfombra mágica.



Con una buena toseta resulta bastante difícil atrapar al pescador, hay que estar preparado para todo.



No, no te confundas, este par de gordos no se están preparando para una pelea de suma, simplemente se van a dar una buena rizada de golpes a ver cuál gana.

ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX

¡Asterix ha vuelto y está dispuesto a acelerar la caída del Imperio Romano! ¡Ayúdale!

Las nuevas peripecias de Asterix y Obelix contra los soldados romanos nos presentan a estos héroes perfectamente animados y recorriendo seis mapas diferentes llenos de dificultades y emociones. En cada uno de los seis mundos encontrarás diferentes misiones por cumplir, además de un mini-juego, una Posada y un nivel en el que hay un jefe. Puedes cambiar de personaje en cada misión, lo cual es muy importante para

sobrevivir en algunos casos, ya que Asterix es muy veloz, pero Obelix golpea más fuerte. Todo depende del nivel que estés afrontando. También será necesario que empujes cofres, lances objetos o uses las ramas de los árboles como trampolín para abrirte paso. En cada mapa encontrarás un sitio llamado la Posada, donde podrás hacer cosas tan importantes como guardar las monedas que recoges o comprar una contraseña para salvar la partida. También recibirás consejos muy útiles para el mapa en

¿Y EN B&N?

Los cómics y las películas eran en color, y el juego, para no ser menos, también.



que estás, razón por la cual es importante entrar en la posada antes que en cualquier otro sitio. A medida que avances por todos los niveles, podrás reunir unas llaves que se precisan para acceder al nivel del jefe, y también encontrarás las letras del nombre de cada héroe, con lo que se abrirá el mini-juego del mapa correspondiente. Estos mini-juegos contienen lo más movido de cada mapa y puedes acceder a ellos en

cualquier momento después de que los abras la primera vez.

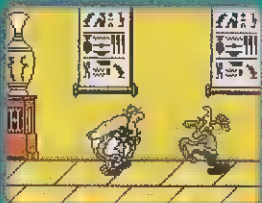
Lo mejor del juego son, sin duda, los personajes, que mantienen el mismo humor y la violencia festiva que destilaban en el cómic, además de la organización de la aventura por mapas en los que se puede escoger el personaje y la misión. Realmente, se trata de uno de los mejores plataformas para GB de los últimos tiempos.

CONSEJO

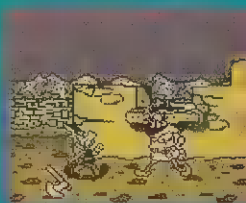
Cada vez que alcances un nuevo mapa, recuerda antes que nada a la Posada para aprender algún truco nuevo. Además, no estás muy bien si puedes comprar energía por unas cuantas monedas, igual que la clave para guardar la partida. Recuerda que Asterix y Obelix son muy distintos entre sí, por lo cual algunos niveles se pasan más fácil si escoges al héroe indicado.

MUNDO CRUEL

De acuerdo con el cómic, los enemigos no sobresalen por su inteligencia, pero todos tienen una gran variedad de comportamientos.



Contra los tres rebeldes es necesario que lances tu golpe con suficiente antelación de modo que los recibas como si fueran platos de oro sorprendidos.



En algunos niveles los enemigos son demasiado grandes para Asterix. Afortunadamente, los golpes de Obelix son el doble de fuertes y te salvarán mucho apuros.



Un buen golpe de Obelix es suficiente para acabar con la mayoría de romanos en ocasiones, hasta les puede amarrar el uniforme.



Los soldados romanos con lanzas son los más molestos, pero lanzan punos continuamente. El mejor método de desbarbatarlos para que así se desengan.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
La libertad para moverse por mapa es un gran acierto, los personajes están muy bien.

JUGABILIDAD
La diferencia entre los dos personajes multiplica el juego por dos.

DURABILIDAD
El juego es bastante corto, pero cuesta pasárselo y siempre es divertido retomararlo.

DIFICULTAD
Tendrás que dominar a los dos personajes, buscar todas las llaves para matar al jefe.

90%



5.990 PTAS.

KONAMI

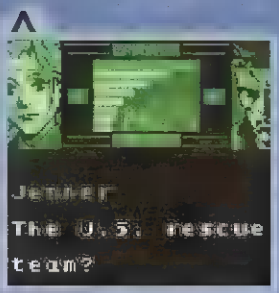
SI

SI

SÓLO COLOR

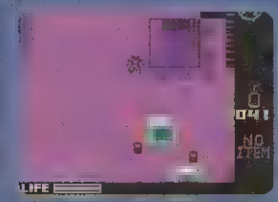
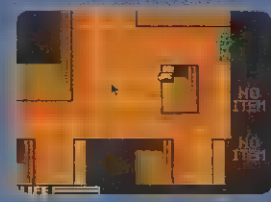


¡Caray, qué ventolera!



REALIDAD VIRTUAL

Aparte de las misiones principales, Metal Gear Solid incluye 100 misiones de entrenamiento, también llamadas misiones virtuales, que sirven para que aprendas a dominar la gran variedad de armas y técnicas que utilizas en el juego.



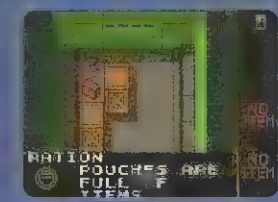
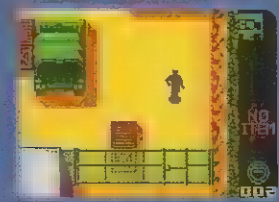
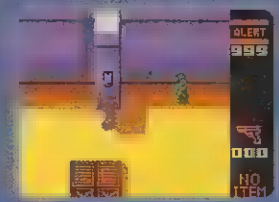
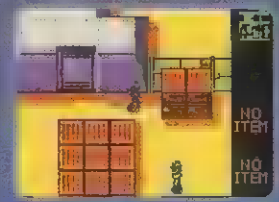
METAL GEAR SOLID

Será mejor que te escondas, porque todas irán a por ti en este juego.



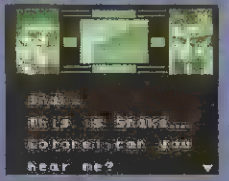
UN PASEO

Las primeras dos misiones no presentan muchos problemas, pero el nivel del campamento que hay a las afueras de Mott's Base es la base enemiga a través de las plazas de combate. Aquí te mostramos algunas de las cosas.



CONSEJO

Al contactar con los otros personajes mediante el equipo COBOL, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.



...misiones y en el nivel de entrenamiento. En las misiones de entrenamiento que se encuentran en el nivel de entrenamiento, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.

...misiones y en el nivel de entrenamiento. En las misiones de entrenamiento que se encuentran en el nivel de entrenamiento, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.

...misiones y en el nivel de entrenamiento. En las misiones de entrenamiento que se encuentran en el nivel de entrenamiento, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.

...misiones y en el nivel de entrenamiento. En las misiones de entrenamiento que se encuentran en el nivel de entrenamiento, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.

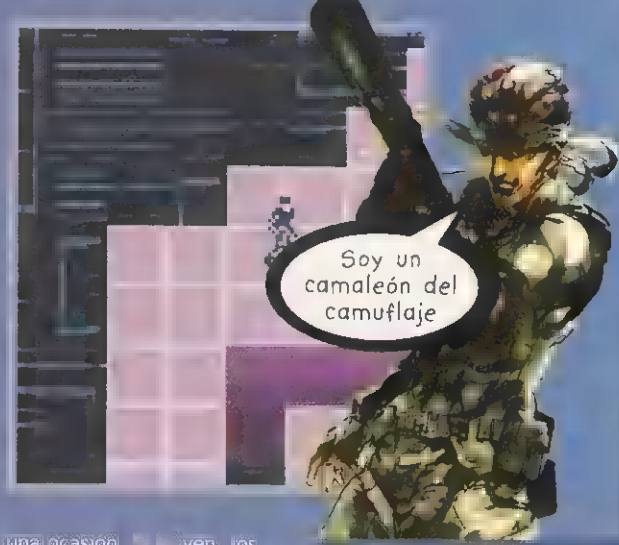
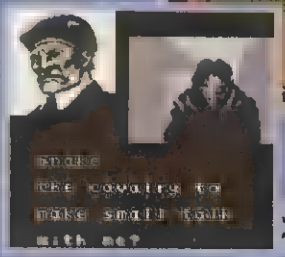
...misiones y en el nivel de entrenamiento. En las misiones de entrenamiento que se encuentran en el nivel de entrenamiento, te mostrarán un trabajo con el que contarás y tendrás que ir a buscarlo. En este momento te llegas un momento, ya que te puedes encontrar con el equipo que te está buscando para irte a la guerra. Así que te recomendamos que te programes para irte.

caer pistas, introduciendo
 avanzar la historia
 con nuevos detalles.
 En resumen, tenemos
 una trama enrevesada, un
 repertorio de personajes
 que parecen salidos de un
 cómic y un juego que
 supone todo un reto, todo
 ello fusionado
 perfectamente. Las
 sorpresas no dejarán
 aparecer cuando
 adentres en el juego.

En un momento dadas
 encontrarás la clave para
 el nivel dos, y al momento
 siguiente te verás atrapado
 en las cloacas intentando
 llegar al interior de la base.
 En el tercer nivel tu
 objetivo es conseguir una
 cita con tu persona
 de contacto, que estará vestido
 como un soldado pero que
 llevará el pelo largo y una
 boina roja. MGS es todo un
 alarde de imaginación.

Contactar con otros
 personajes es coser y
 cantar. Cuando te venga en
 gana puedes llamar por
 videotelefono CODEC y
 pedir ayuda. El escáner
 de movimiento, que busca las
 posiciones de los vigilantes
 que están en pantalla en
 zonas fuera de tu alcance,
 te salvará la vida en más

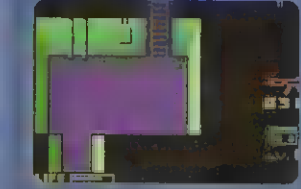
Snake cuenta
 un extenso
 repertorio de
 jugadas y
 estrategias.
 Seguro de que
 este juego
 encontrará el
 éxito de las
 grandes.
 para ganar
 una de las
 grandes.



Soy un
 camaleón del
 camuflaje

una ocasión. Ven, los
 harán toda máquina
 durante los cien pasos que
 marca el contador que
 verás a continuación, el
 contador volverá a contar
 cien para atrás. Durante
 este tiempo seguirán
 buscandote, pero con
 menos afán. Transcurrido
 este tiempo, se olvidarán
 de ti. Volverán a sus
 posiciones. Durante la
 persecución, tu escáner
 mostrará que las rutas
 son seguras. Esto es otro
 elemento del juego que
 añadirá emoción.

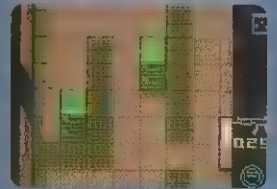
Si el juego principal te
 suma las 180 misiones de
 entrenamiento que están
 disponibles, que sirven para
 que pongas a prueba las



Baja por estas escaleras para
 entrar en las cloacas.



Sube por esta escalera para
 entrar en la base.

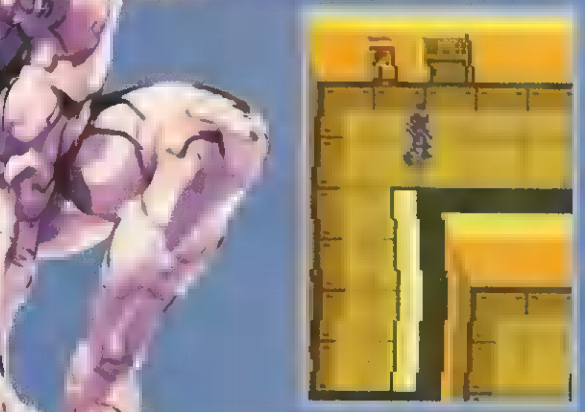
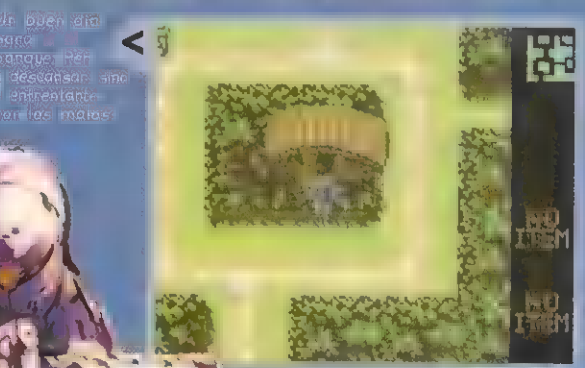


Una habitación misteriosa
 de la base enemiga. ¿Qué es?

diferentes armas
 (explosivos C4, misiles,
 teledirigidos, esconderse en
 las esquinas, camuflaje...)
 y también hecho que
 hay un modo para dos
 jugadores con cable de
 conexión te darás cuenta
 de que Metal Gear Solid es
 uno de los juegos más
 queridos, profundos y
 divertidos para GB.

¿Y EN B&N?

Vale la pena comprarse una Game Boy Color sólo para jugar a este juego. (Nintendo te lo agradecerá.)



VEREDICTO

PRESENTACIÓN: No llega a tener la calidad gráfica del original, por supuesto, pero no está nada mal.

JUGABILIDAD: Consigue captar la esencia de MGS, esto es lo que cuenta al fin y al cabo.

DURABILIDAD: 12 misiones - 180 niveles de entrenamiento. Te mantendrán ocupado un buen rato.

DIFICULTAD: Es un juego duro, tan duro como el mismísimo Snake.

93%

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE TRITO/ACCLAIM

DISPONIBLE: SI

ENLACE: SI

INFO: COLOR / B&N



El bote rebote por todos los puentes, y darle al ladrillo azul puede parecerse imposible.

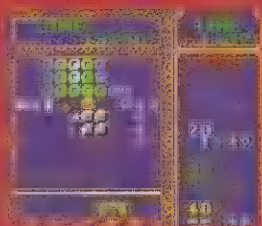
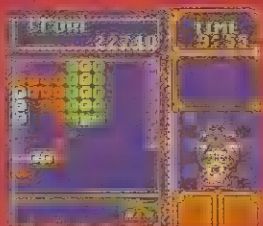
CONSEJO

No trates de darle demasiado efecto a la bola o no la recuperarás hasta que esta pare de dar vueltas por la pantalla como una loca. Es más seguro darle a la bola un poco menos de ángulo; así, si fallas, tendrás otra oportunidad antes de que el otro jugador te haga morder el polvo.



UNA JOYA DE JUEGO

Jugar contra la máquina es difícil, así que tendrás que poner a punto tus habilidades en uno de los modos más fáciles. Las pruebas de tiempo te pueden ayudar a aprender como hacer caer grandes secciones en un tiempo récord. El modo Continuar no tiene ningún tipo de límite.



PUCHI CARAT

NO TE AYUDARÁ A VER EN LA OSCURIDAD, ¡PERO ESTE PUZZLE TE MANTENDRÁ DESPIERTO TODA LA NOCHE!



Existen una tendencia general por la que se cree que cada juego nuevo de puzzles que aparece tiene que ser un clon pobre de *Tetris* o la última versión de *Bust-A-Move*. Afortunadamente, de la despreocupación total de Trito por las convenciones de juego ha salido esta pequeña joya.

Puchi Carat tiene un 70 por ciento de *Breakout* y un 30 por ciento de *Bust-A-Move* (vale, algunas cosas nunca cambian) y una combinación tan poco habitual da como resultado un híbrido bastante decente.

Tienes que usar un bate y una bola para cargarte todos los ladrillos de colores que van cayendo desde la parte de arriba del área de juego. Si golpeas a varios de ellos al mismo tiempo, haces que desaparezcan y te envías media tonelada de porquería a la pantalla de tu oponente.

Algunas de las piedras preciosas tienen propiedades especiales (hacer desaparecer todas las gemas del mismo color, por ejemplo) y se necesita cierto nivel de planteamiento táctico. El único problema es que es increíblemente difícil

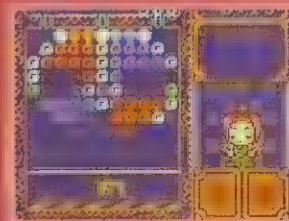
¿Y EN B&N?

Se sustituyen las gemas de colores por formas, así que en blanco y negro es un poco más difícil de ver.



darle al área deseada.

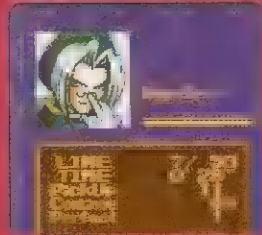
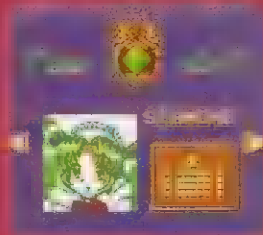
Vale la pena engancharse. A medida que vas mejorando en el juego, descubres que consiste en algo más que simplemente apuntar con precisión, y los oponentes del ordenador empiezan a caer. Entonces descubres las cartas ocultas, el modo dos jugadores y las sutiles tácticas que necesitas para dominar cada personaje.



El modo personaje oculto en pantalla te puede ayudar a descubrir algunas tácticas.

GENTE PUCHI

Dependiendo de qué personaje escojas, las gemas están colocadas formando dibujos diferentes y el estilo de juego cambia un poco. También se evalúa tu actuación: los tiros con suerte pueden hacerte ganar cartas que puedes intercambiar con tus amigos.



El modo personaje oculto en pantalla te puede ayudar a descubrir algunas tácticas.

El modo personaje oculto en pantalla te puede ayudar a descubrir algunas tácticas.

El modo personaje oculto en pantalla te puede ayudar a descubrir algunas tácticas.



El modo personaje oculto en pantalla te puede ayudar a descubrir algunas tácticas.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
En conjunto parece bastante mono, teniendo en cuenta que es un juego tan sencillo.

JUGABILIDAD
Básicamente, el mismo tipo de acción en plan rebote todo el rato.

DURABILIDAD
El modo para dos jugadores es bueno: te tirarás media vida para conseguir todas las cartas.

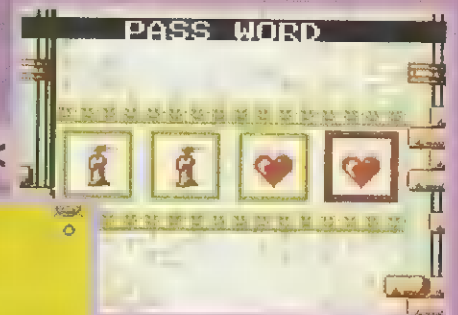
DIFICULTAD
Nunca es especialmente fácil. A veces dependerás de la suerte.

85%

REVIEW

SCORE 028360
BEST 0826 KM

PUNTO: 5.990 PTAS.
DE: KONAMI
DISPONIBLE: SÍ
TRAZO: NO
INFO: COLOR / B&N



KONAMI GB COLLECTION VOL. 4

Alguien pretende hacernos recordar el pasado. La oferta no está mal.

CONSEJO

U... (The text is mostly illegible due to low resolution and blurring.)

... (The text is mostly illegible due to low resolution and blurring.)



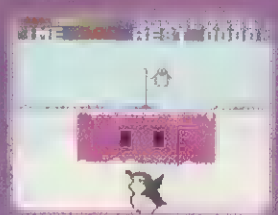
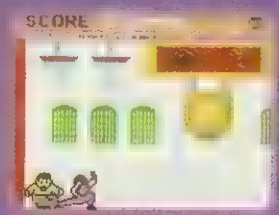
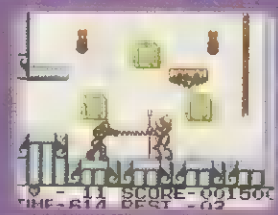
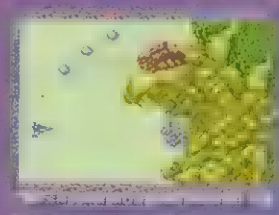
¿Y EN B&N?

Cada uno de los juegos fue lanzado por separado para la primera Game Boy, así que funcionan a la perfección en la consola monocroma.



¿SON LO BASTANTE DUROS PARA TI?

Konami GB Collection Vol. 4 nos demuestra a los milenques que no... (The text is mostly illegible due to low resolution and blurring.)



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Las intros aún tienen un pase, pero los gráficos del juego son primitivos.

JUGABILIDAD
Clásica, tradicional, añeja de alta precisión. ¡Viva!

DURABILIDAD
¿Es lo mismo que extensión? ¡(¡Noo!) De todas maneras, tienes para rato.

DIFICULTAD
Van desde ultradifícil (Nemesis) a poco complicado (Antarctic).

80%



PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: UBI SOFT

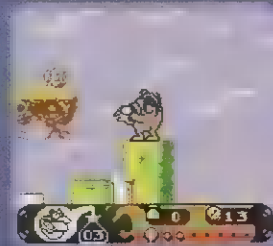
RESPALDO: SÍ

EDICIÓN: NO

MODOS: SÓLO COLOR

EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS

Es para ponerse a reír. Te dejas a Igor solo, se pondrá a hacer cosas raras y se pasará mejor que tú. Mientras él se entretiene, tú puedes lavarlo, a merendar...



Igor esconde su cara mientras sale una araña de su camisa.



Los hermanos que la cámara de seguridad que se ha puesto en esta estancia.



Igor saca una botella de cerveza. ¡Bum!

TOONSYLVANIA

En un nuevo día amaneció y, con él, un nuevo juego de plataformas, esta vez, plagado de monstruos.



Como si el nivel de dificultad se hubiera ido por los cerros de las plataformas de los clásicos, en esta ocasión, con la idea del juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

El juego comienza en un nivel de dificultad que es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

El juego comienza en un nivel de dificultad que es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

Das el primer paso en un nivel de dificultad que es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

Das el primer paso en un nivel de dificultad que es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

Das el primer paso en un nivel de dificultad que es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.

¿Y EN B&N?

Toonsylvania no se puede jugar en una consola que no sea a color, aunque Frankenstein es muy antiguo.



El monstruo de la cámara de seguridad que se ha puesto en esta estancia.



¡MONSTRUOS!

Los monstruos de este juego son muy raros. Algunos muy buenos.



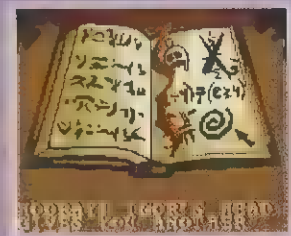
Estas criaturas son muy raras. Algunos muy buenos.



Estas criaturas son raras. Saben y bajan como si estuvieran esperando a que las mataras.



El peor enemigo es el que se puede mover como si estuviera esperando a que lo mataras.



El libro de los monstruos.

CONSEJO

Este juego es un juego de plataformas de los clásicos, pero con un toque de humor y de terror.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Tiene buena pinta, pero el juego en sí es algo limitado.

MANEJABILIDAD
Como ya hemos visto, el juego en sí deja que desear.

DURABILIDAD
Si eres hábil no te durará demasiado.

DIFICULTAD
No es difícil de jugar, pero encontrar todos los ítems es complejo.

77%

REVIEW

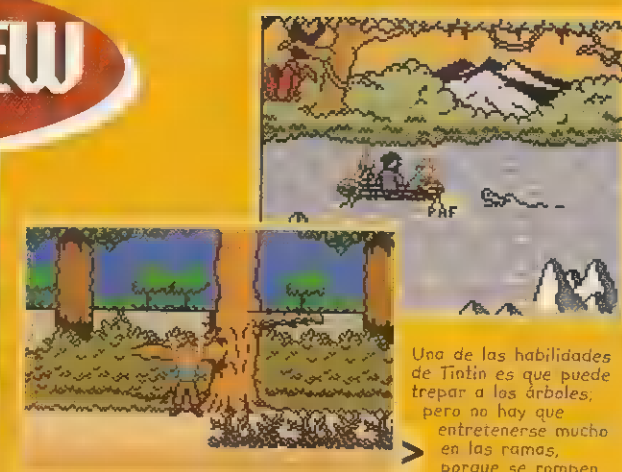
PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: INFOGRAMES

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

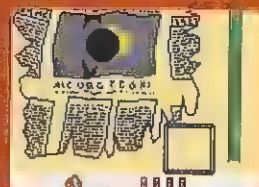
EXTRAS: SOLO COLOR



Una de las habilidades de Tintin es que puede trepar a los árboles, pero no hay que entretenerse mucho en las ramas, porque se rompen.

PIENSA Y ACTÚA

En este juego tendrás que resolver puzzles continuamente mientras evitas peligros al mismo tiempo.



Tintin te las pruebas en resolver el siguiente puzzle.

TINTIN, PRISONERS OF THE SUN

¿Es un puzzle de principio a fin?
¿Sentirás como si estuvieras leyendo el cómic!

CONSEJO

Es importante observar muy bien los escenarios para encontrar la manera de esquivar el peligro. Recuerda que Tintin puede moverse hacia el fondo de la pantalla en ciertos lugares, con lo cual te librarás de muchos problemas con aborígenes y marineros. Ten en mente que eres un reportero que va a la defensiva, por lo cual tu mejor arma es el sigilo.

Cada vez se leen menos cómics y se juegan más videojuegos; y lo que ocurre normalmente cuando un personaje de cómic cobra vida en un videojuego es que te encuentras con el tipo habitual de aventuras y jugabilidad, pero con una cara conocida. Al final, las historias y las particularidades del

personaje se pierden; lo que significa que el cómic propiamente se pierde. La buena noticia es que esto no ocurre con Tintin, Prisoners Of The Sun. Pues este juego para GB, que es una reedición a color del mismo título aparecido hace cuatro años en blanco y negro, retoma el argumento de una de las aventuras de Tintin y lo sigue a pie

juntillas. Eso sí, la versión en color no es tan difícil como la monocroma.

Hay algo que diferencia a Tintin de los demás plataformas de aventuras para Game Boy, pero es difícil decir qué es. ¿Los gráficos? Están muy bien, pero hay juegos para la portátil de Nintendo con mucho más color, imaginación y detalles. ¿La jugabilidad? En Tintin hay que hacer de todo, actuando y pensando, pero muchos otros juegos te mantienen aún más ocupado. ¿La historia? Si lo juegas suficientemente rápido alcanzas a recordar

el hilo del argumento, aunque un videojuego de Game Boy normalmente no sobresale por estas cosas. Pero en el caso de Tintin, Prisoners Of The Sun, la historia le da más sentido a todo lo que sucede. Tal vez lo que diferencia este título de los demás es que logra una de las mejores conversiones de un cómic en videojuego, conservando el aspecto visual y el carisma de Tintin, y añadiéndole a esto un estilo de jugabilidad que de verdad hace sentir a cada jugador como si acompañara a Tintin en su investigación.

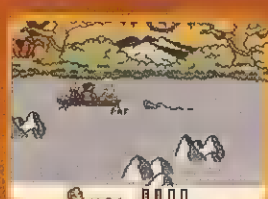
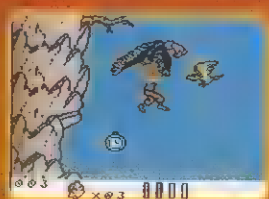
¿Y EN B&N?

No, pero tal vez puedas encontrar la versión antigua de Tintin, que era bastante más difícil.



MUCHA ACCIÓN

Durante la investigación, a Tintin le pasarán todas las cosas, y para sobrevivir y resolver el misterio de la nomia peruana, tendrá que poner a punto diversas habilidades.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Luce como un cómic en movimiento, de modo que mantienes el contacto con él.

JUGABILIDAD

Conducirás un coche, te colgarás de un cóndor y navegarás junto a los cocodrilos.

DURABILIDAD

Tienes más de veinte niveles llenos de retos diferentes.

DIFICULTAD

Tendrás que estar atento desde el principio hasta el fin.

88%



REVIEW

PRECIO 5.990 PTAS.
 INFOGRAMES
 CONTROL SÍ
 CONTROL NO
 SÓLO COLOR

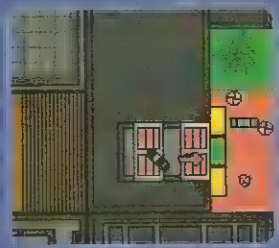
Driver es el mejor simulado de conducción del continente que haya pasado nunca por Sam Raimi y alucinadamente tiene un seguro a todo riesgo.

EXECRABLE EXTORSIONISTA

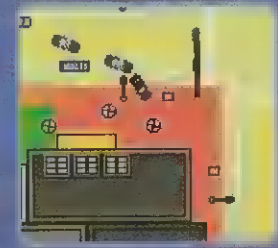
El propietario de un restaurante ha tardado demasiado en pagar por su protección, así que tu trabajo es arrasar sus negocios mientras evitas a los policías. Es uno de los aspectos más divertidos, y la presencia de suciedad es también un verdadero desafío.



El primer restaurante está al noroeste. Solo tienes que seguir la flecha que indica en qué dirección debes ir.



Cuando llegues al primer restaurante, atraviesa el escaparate, esparciendo moneda y sillas por doquier.



En un momento hayas cometido cualquier tipo de infracción, la policía empezará a acosarte como un enjambre de ábidos.

¡Yo quisiera ser un Ferrari!

DRIVER



Abrochate el cinturón antes de que empiecen todos los accidentes y persecuciones imaginables...

El coche está aquí. Esto es un muy buen adaptación del juego de PlayStation.

Como si no fuera suficiente con el diluvio de brillantes conversiones PlayStation que han aparecido en los últimos meses, ahora padre todos los juegos de carreras ha pasado por una exitosa transición a maravilla portátil. Nintendo con toda su gloria criminal. Nunca ponerse en piel un conductor fugitivo en las calles principales de San Francisco o Miami había sido más divertido o más fácil.

Las emociones de pasear en coche. Driver usa la misma fórmula basada en misiones, sacándote más jugo a los niveles. diferencia GTA, donde podías abandonar vehículo y sembrar el caos, Driver conserva formato "detrás del volante". Pero esto, lejos reducir nivel diversión, permite arrasar restaurantes locales similares y adelantarse a los ritmos mientras repartes mercancías robadas persigues a un rival.

Así como Grand Theft Auto daba jugador aventuras basadas en misiones y permitía disfrutar

Al tiempo que mantienen todos los elementos cruciales que han colocado título en lista favoritos del año.

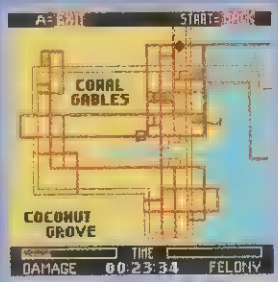
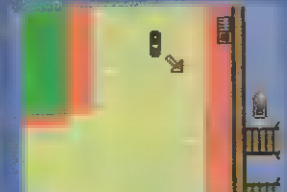
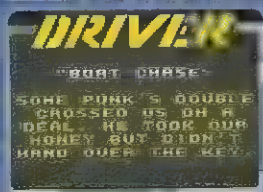
CONSEJO

Cuando trates de pasar entre los coches de policía y muro autopista en tramos muy estrechos, fíjate en qué dirección están girando los policías; describen una curva, así que dirígete a parte interior de curva mientras ellos están en parte superior. Así tendrás espacio de sobras para pasar.



CONDUCE O MUERE

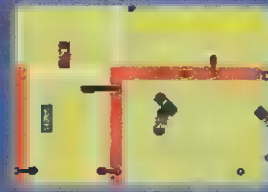
Perseguir o que te persigan todo forma parte de la emoción. final de cada nivel recibes un código para guardar; así puedes tomarte un respiro y descansar los dedos, o al cine a ver una peli, o algo así.



El juego tiene un sistema de misiones que es muy interesante. El objetivo es...

JUEGA A CONDUCIR

Además de seguir la misión, *Driver* también ofrece la posibilidad de distraerte con los clásicos del género. Los juegos de conducción son muy divertidos, y una buena ocasión para perfeccionar tus habilidades con el volante antes de pasar a las misiones, que suponen un reto mayor.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



En el Modo Survival puedes practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



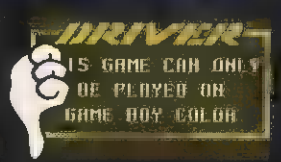
En el Modo Survival puedes practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



En el Modo Survival puedes practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

¿Y EN B&N?

Podría ir de guais y decir que la conducción salvaje es una experiencia 'llena de color'.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

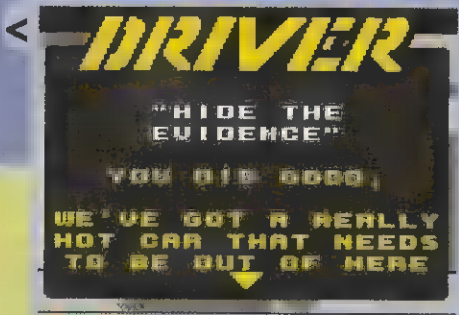
El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.

El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



AUTOESCUELA

Conducir por las calles principales no es ningún chiste. Pero es un chiste para que puedas ver la diferencia: ¿Cuál es el animal que siempre va el último? El delfín. Aquí tienes algunos consejos.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



El Modo Survival es el más divertido para practicar los trucos de conducción. En él puedes practicar los trucos de conducción.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Detallada, súper envolvente, con cantidad de opciones.

JUGABILIDAD
Desafiante, aunque algunos de los juegos de conducción son cortos repetitivos.

DURABILIDAD
El Modo Survival te viciará. Hay muchas cosas para hacer.

DIFICULTAD
La curva de dificultad nunca echa a perder diversión de la aventura.

92%



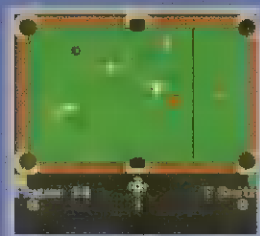
PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: CODEMASTERS

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

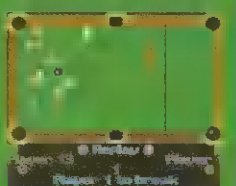
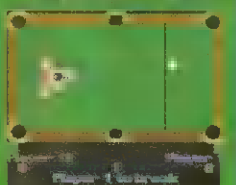
INFO: SOLO COLOR



Pro Pool es un juego de billar que se juega en una pantalla de color.

CONSEJO

El juego puede parecer una tontería, pero la mejor manera de entronerar una bola al principio es simplemente estreñarla blanca contra las demás. Golpeala con la suficiente fuerza y alguna meteras. No te burles, que eso es exactamente lo que los profesionales hacen. Y ellos sabrán más que nadie, ¿no?



Aquí tienes el billete de 5.990 de la máquina. Solo una leva barba.



¿Y EN B&N?

Pues no, pero no debería sorprenderte. ¿Cómo se puede distinguir la bola roja de la verde en una pantalla sin color?



PRO POOL

¡Pasen y vean, señores, el billar de bolsillo!

Cuesta creer que el juego entero del billar quepa en un cartucho del tamaño de una bolsita de... Pero, eso es precisamente lo que ha hecho Codemasters: ¡que chicos más recurridos! Pro Pool incorporará nada menos que nueve modos de juego diferentes, contando con el entrenamiento. Es el billar convencional, con su mesa de troneras, y sus bolas negra, blanca y los colores. Cada partida tiene unas normas específicas, presentadas en forma de pantalla de instrucciones, para que en cuestión de minutos sepas jugar en toda regla.

Todo es mucho más simple cuando empiezas a jugar: ¡contempla la acción desde una perspectiva superior y juegas contra un amigo o Game Boy mismo por turnos. Golpeas la bola

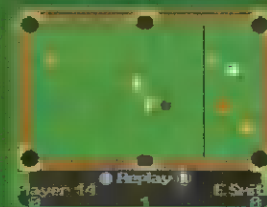
carambola mediante un pequeño indicador puntiagudo que sobresale de la bola blanca, y que puedes mover para que mire en cualquier dirección, alargándolo o acortándolo dependiendo de la fuerza que quieras imprimir al golpe. Más sencillo imposible. Lo único que luego has de hacer es pulsar el botón A para meter la bola en la tronera de forma energética.

A pesar de lo dicho, el juego no es tan fantástico que debería ser, ya que puedes escoger la dirección del golpe, pero no ajustar el ángulo. Esto significa que apuntar la bola blanca es super complicado, y a veces no puedes mandarla justo donde quieres. En muchos casos, la elección se reduce a dos golpes malos...

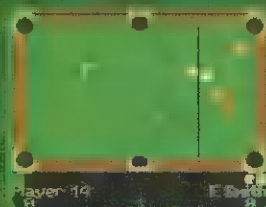
lamentablemente, esto echá a perder todo el

¡APUESTAS!

En el modo Mesa (Hustle), te juegas tu dinero en la partida que está a punto de empezar.

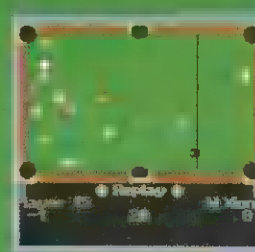


En el modo Mesa (Hustle) puedes apostar tu dinero en la partida que está a punto de empezar.



En el modo Mesa (Hustle) puedes apostar tu dinero en la partida que está a punto de empezar.

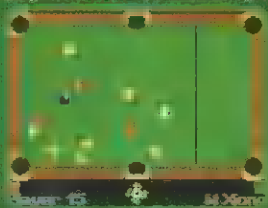
juego, que en vez de pasar a ser jugable se convierte en una pesadilla. Incluso el modo Mesa (Hustle), en el que apuestas dinero a las partidas que vas a jugar, no sirve de salvación. Una verdadera pena, pues Pro Pool es un buen juego en otros aspectos. ¡Otro intento frustrado! ¡Maldición!



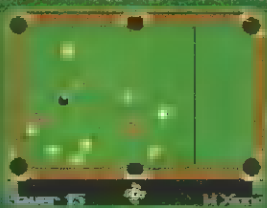
El modo Mesa (Hustle) es difícil, pues en la máquina tienes el mismo objetivo.

EN LÍNEA!

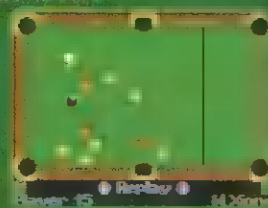
La idea es simple. Toma la bola blanca, alinéala con la bola que quieres meter (o como mínimo, tocar) y golpéala rápidamente con tu taco especial. Apuntar a la bola objetivo es un sencillo proceso de tres pasos. Presta atención, 007.



La idea es simple. Toma la bola blanca, alinéala con la bola que quieres meter (o como mínimo, tocar) y golpéala rápidamente con tu taco especial.



La idea es simple. Toma la bola blanca, alinéala con la bola que quieres meter (o como mínimo, tocar) y golpéala rápidamente con tu taco especial.



La idea es simple. Toma la bola blanca, alinéala con la bola que quieres meter (o como mínimo, tocar) y golpéala rápidamente con tu taco especial.



Esta pantalla muestra la reserva del nivel actual (mediante una curiosa representación de chips informáticos) a que vas a enfrentarte. Nada menos que el jugador de billar profesional.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Hace lo que se supone que se hace. Se conforma con eso.

JUGABILIDAD
Debería ser estupenda, pero no lo es. ¡Qué pena!

DURABILIDAD
Soportas todas sus estupideces, lo jugarás durante una eternidad.

DIFICULTAD
Es difícil, pero puedes acostumbrarte.

70%

REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: INFOGRADES

DISPONIBLES:

EN: CONTACTO

EXTRAS: SÓLO COLOR

Ese grupo de flechas verdes es un destructor. Derriba muros con la misma eficacia que un martinete.



Las bolas de fuego evaporan el agua que tocan, no importa la cantidad que haya. Son muy útiles.

EXPLOSIÓN CONTROLADA

Aunque el propósito de las bombas y bolas de fuego sea complicar la partida, puedes sacar provecho de ellos (especialmente en caso de que el lugar esté demasiado concurrido). Pero, ojo con la manipulación.



WETRIX



¿Te encantan los ladrillos? ¿Te gusta el agua? ¿Sientes debilidad por los puzzles? ¡Tienes que probar este juego!

Si preguntas a la gente cuál es su juego favorito para Game Boy, seguro que la respuesta que se irá repitiendo es *Tetris*. ¡No hay quien pueda con la clásica fórmula que combina bloques y tensión! Aunque siempre salen competidores que intentan "superar" a *Tetris*. Uno de ellos es *Wetrix*.

La estrategia básica es muy sencilla, como en todo buen juego de puzzles:

utiliza los bloques que caen para levantar áreas de contención. Luego, deposita el agua en el interior de estas áreas para crear lagos. La más pequeña brecha en la pared o agujero provocarán un escape. Si se vacía demasiada agua, los vecinos de abajo querrán matarte.

Los vecinos de arriba, o quienquiera que sea, te van lanzando objetos, entre los que se cuentan: destructores, bolas de fuego, y bombas.

Tienes a tu disposición varios modos de juegos diferentes, que puedes utilizar según tu estado de ánimo: Clásico (estándar), Profesional (como Clásico pero más rápido), y Handicap (puedes variar las condiciones). Incluso puedes irte al modo de práctica para afinar tus habilidades.

Wetrix, aunque es un

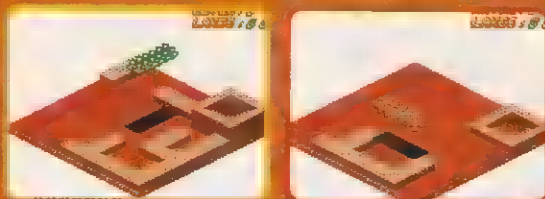
valiente esfuerzo que intenta una fórmula diferente, exige demasiada destreza y paciencia. Es complicado y pesado. Reaccionas en vez de planear. Los gráficos son sosos y confusos. La música es horrible. Si realmente eres un fan de los bloques y el agua, juega a *Tetris* en la bañera.

CONSEJO

La mala frustrante es la sensación de impotencia que invade cuando el juego empieza a descontrolarse. Hemos inventado un método que consiste en construir embalses en todos los sitios excepto en la esquina más próxima o la más lejana a él, como preferias, donde vertemos el material de desperdicio, es decir, todos los bloques y bombas que no queremos.

ESTRATEGIA

En un área de juego limitada, es importante utilizar el espacio disponible de forma adecuada. Las piezas en forma de "T" se acoplan perfectamente en el centro de cada lado, mientras que las que tienen forma de "O" crean pozos instantáneos. Incluso podrías escribir tu nombre con ellas (si te llamaras Toto).



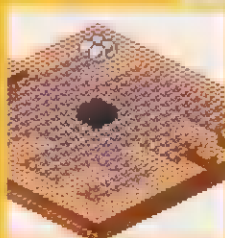
¿Y EN B&N?

¿Podría? Sí. ¿Lo hace? No. Es otro de los muchos juegos que sólo funcionan con la Game Boy Color.

This Game Pak is specifically designed for Game Boy Color. It will not work on Game Boy. Unit is only for this game.

El modo de práctica es en "lecciones", cada una con un objetivo específico. ¡Qué lástima que no sea el Profesor Oak quien dé las lecciones.

Use 'constructors' to build a wall around the landscape before the deluge falls...



Como somos unos chicos obedientes, hemos practicado la lección (y nos ha salido bien, por cierto). ¿Qué viene ahora?

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Gráficos minimalistas y monótonos. Sonido deprimente.

JUGABILIDAD

Difícil desde el principio. Le falta emoción para que sea divertido.

DURABILIDAD

Te llevará algún tiempo conquistar los distintos modos de juego.

DIFICULTAD

El juego requiere mucha dedicación.

50%

Esos malditos búnkers son muy molestos. ¡Cárgatelos!

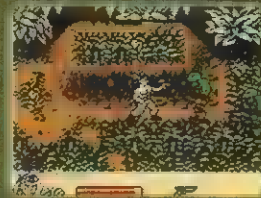


¡CÁRGATELOS!

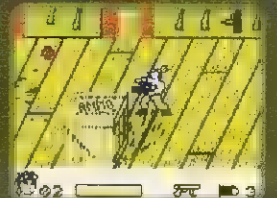
Las armas son otro punto de diferencia con respecto a anteriores entregas, pues ya no existe la posibilidad de combinarlas. Esa ausencia ha sido compensada con armas de todo tipo. Una para cada ocasión.



¡El enemigo que más me ha gustado! ¡Nada de armas, pero siempre tiene que haber el resto de rifle.



¡El enemigo más interesante! ¡Pero siempre tiene que haber el resto de rifle.



¡RA-TA-TA-TA! ¡Qué Relleno! ¡Amiguito a los dios!

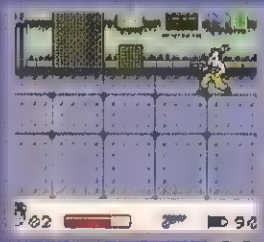
PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: ACCLAIM/BIT MANAGERS

DISPONIBLE SI

EDICIÓN: SÍ

INFO: SÓLO COLOR



Por fin, un arma. ¡Ahora que no puedes dispararle a nadie!

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Como complemento del nuevo "Turok" para la 164, Acclaim lanza un juego con scroll lateral para GBC...



CONSEJO

En las secciones motorizadas en las que conduces un tanque tendrás que enfrentarte a otros vehículos como el tuyo. ¡Vas a ser loco, lo más probable es que, cuando se junten varios tanques en tu contra, acabes mal parado. Para evitar sufrir rasguños, avanza muy lentamente disparando sin parar. De esta forma, es posible que hayas acabado con algún tanque enemigo incluso antes de que aparezca en pantalla.

Hemos de reconocerlo: las aventuras de Mr. Turok en pantalla pequeña nos despiertan un especial entusiasmo. Tras jugar los larguissimos y agotadores niveles del magnífico shoot 'em up de visión subjetiva de Acclaim que fue *Turok Rage Wars*, nuestra sed dinosaurica vuelve a calmarse con esta interesante tercera parte.

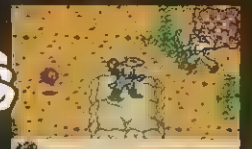
Has de saber que lo que encontrarás en este cartucho no es nada desconocido.

Quien conozca *Turok Rage Wars* para GBC encontrará un juego que, en lo básico, es lo mismo. En su mayor parte, *Turok 3*, como todos sus predecesores, te invita a acuchillar, asaetear y acribillar a una tromba de lagartos, no especialmente duros, pero lo bastante numerosos como para que te sangre el pulgar de tanto pulsar A.

Aunque la búsqueda de llaves, activación de interruptores y recolección

¿Y EN B&N?

Para disfrutar de las matanzas dinosauricas necesitarás una GB en color. ¡La sangre ha de ser roja!



de armas vienen a ser lo mismo, *Turok 3* se presenta de manera ligeramente distinta. Se introducen algunas mejoras en la animación de Fireseed. Por todo ello, este nuevo Turok para GBC es de lo más divertido. Encontrarás mucha variedad en el diseño de

niveles y en los lugares. Puedes combatir por mar, jungla y playa, pero, a pesar de las secciones "de conducción" con visión en picado entre niveles que le dan un toque renovador.

Tiene unos gráficos agradables y una historia que se desarrolla a lo largo de los niveles, pero básicamente todo se reduce a matar lagartos. Sí, como nosotros, eres de los que disfruta con los juegos plagados de acción, te lo pasarás de muerte aniquilando a una horda inacabable de mutantes. Pese a que no llega a la altura de *Metal Gear Solid* y *Perfect Dark*, el nuevo Turok es de lo más interesante.

¡EL SISTEMA DE TRANSPORTES!

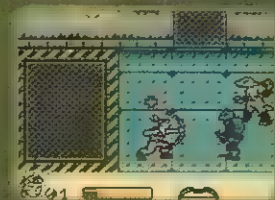
Una de las innovaciones más interesantes de *Turok 3* es la inclusión de niveles de "conducción". Al principio, estas áreas, te hallas en el mando de un vehículo, como por ejemplo un bote o un tanque. Cada uno de ellos tiene un manejo distinto.



El tanque me gusta y tiene una gran variedad de armas. ¡Cárgate los búnkers!



¡Conducir el bote es difícil, pero muy divertido! ¡La vida del mar!



¡Este tipo de vehículos son muy interesantes! ¡Pasa bien!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Gráficos sólidos, elegantes, fluidos, funcionales, efectos sonoros adecuados.

JUGABILIDAD

Tirotear estándar, magníficas secciones de conducción que le dan animación.

DURABILIDAD

No se distingue por su variedad, pero puedes jugar de vez en cuando matar más monstruos.

DIFICULTAD

¡Tantos enemigos que no los puedes destruir ni con un tanque! ¡Vas a sufrir!

85%

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: PROEIN/CORE DESIGN

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

INFO: SÓLO COLOR

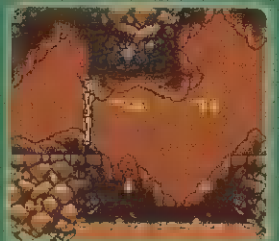
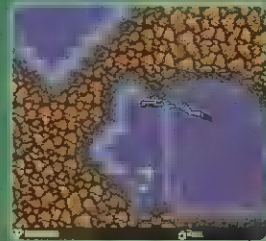
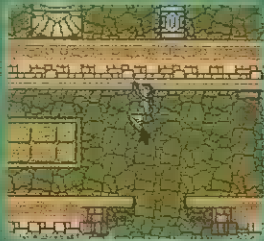
Todo lo que recoge Lara se almacena en su inventario, una especie de cajón gigantesco de madera.



■ Small Medipaks

MOMENTOS PARA RECORDAR!

Lara tiene ante sí un largo camino. Si no tienes tiempo para pararte a admirar el paisaje, aquí te lo mostramos en todo su esplendor. ¡Pero mira sólo decorado, pillín!



¡El impresionante decorado que el juego nos ofrece es una de las cosas que más me gusta de Tomb Raider!

Me pone una con queso... ¡Y rapidito!

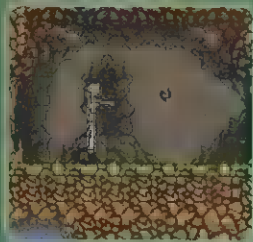
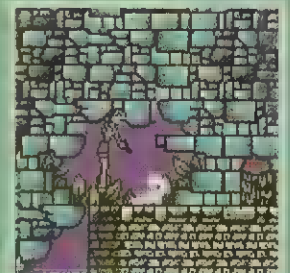
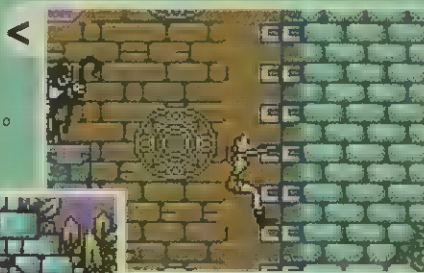
TOMB RAIDER

¡Pequeño pero en perfecto estado de forma! Tomb Raider llega a la GBC y podrás disfrutar con Lara en cualquier sitio.

¡ENEMIGOS!

Lara volverá a verse las caras con viejos enemigos en Game Boy. Los incondicionales seguro que se los conocerán a todos.

¡Lara está que se sube por las paredes! Y si no te lo crees, mira esta captura. ¿Tenemos razón o no?



Si no recordamos mal, hace ya unos cinco años que el primer Tomb Raider apareció en formato PlayStation. Durante todo este tiempo, Lara Croft ha estado muy ocupada. Ha burlado terribles amenazas del antiguo Egipto, ha sobrevivido a la Antártida, y ha explorado barcos hundidos en el mar. De hecho, sólo hay un sitio en el que no haya estado nunca: ¡en la Game Boy Color!

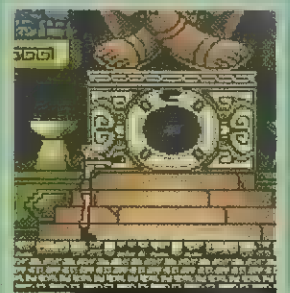
nuestra inseparable maquinilla es el lugar elegido por Lara para su próxima aventura. Lo cierto es que ahora aparece en 2-D en lugar de 3-D, y que su cuerpo está formado por simples píxeles en lugar de fascinantes y modernísimos polígonos, pero no dejes que semejante minucia te eche atrás. Tomb Raider tiene una pinta estupenda, y su jugabilidad queda fuera de toda duda.

¿A la izquierda o a la derecha? ¿Subirá otra vez el precio del gasóleo? Dudas, siempre dudas...

¿Escenas de vídeo decentes en la Game Boy? Increíble. La consola de bolsillo casi parece una PlayStation en miniatura gracias a Tomb Raider. ¡Enhorabuena!

Pero eso se acabó, porque

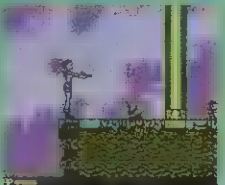
El aspecto de Lara es



Creo que el grupo ha seguido a la guía y me he quedado descolgada. ¿Podría decirme alguien qué número calzaba este señor?

CONSEJO

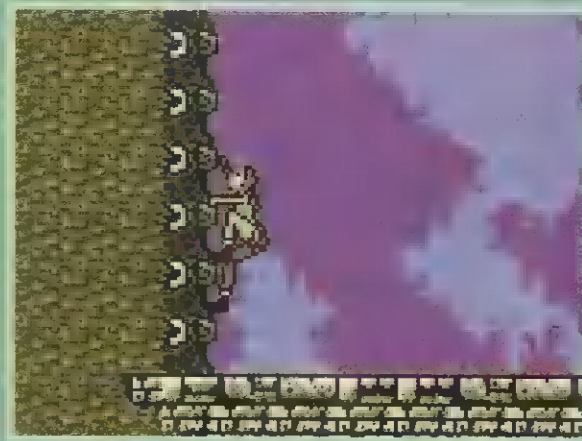
Cuando escalas hacia una plataforma que no puedas ver del todo bien, cuelgare de las puntas de los dedos un instante. Puede que haya una bestia merodeando que acabe pisandote los talones cuando acabes de subir. De ser este el caso, espera a que se vaya, sube y envíala al otro barrio.



asombroso; su perfil se ve enorme en pantalla, y la animación de su cuerpo es tan rápida que parece increíble. No hay juego de Lara que se precie en el que la heroína no sea capaz de demostrar lo muy en forma que está, y la versión para GBC no iba a ser menos; Lara puede correr, saltar, nadar, bucear, rodar... De hecho, puede hacer casi todo lo que demostraba en la PlayStation. ¡Alucinante!

Cabe destacar que uno de los desafíos más duros del juego consiste en aprenderse los movimientos de Lara, en total 25. Con tan pocos botones, deberás ejercitar a fondo tus dedos para ejecutar los movimientos. Sin embargo, cuando ya domines a la buena de Lara en todo su esplendor, podrás cruzarte los niveles con una facilidad que ni Tarzán con excedentes de lianas.

También deberás resolver puzzles de todo tipo, y para avanzar no te quedará más remedio que dar con los



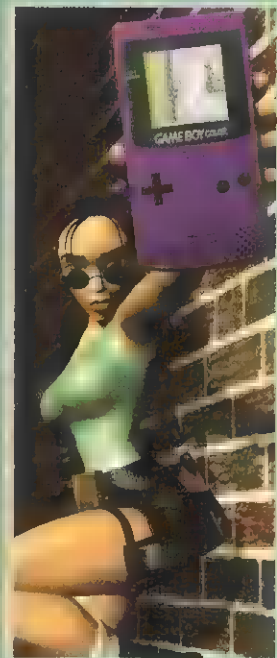
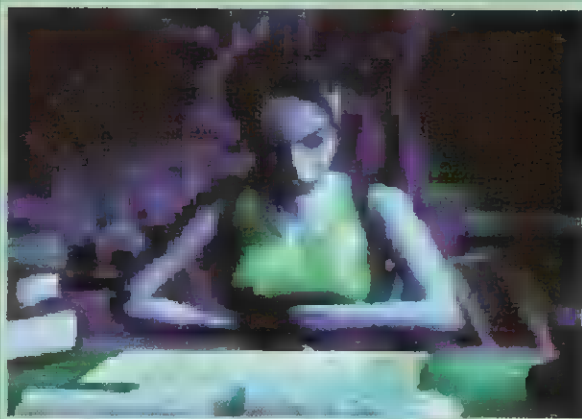
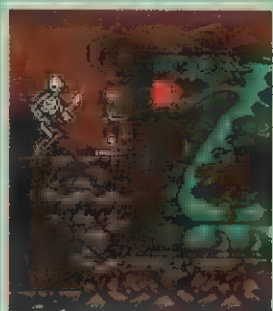
interruptores adecuados que abren las puertas interesantes. No obstante, debes andarte con mucho ojo, ya que hay trampas por doquier a la espera de los más incautos: baldosas que se hundan, pinchos mortales y zonas resbaladizas que conducen a una muerte segura. Estamos hablando de una cosecha *Tomb Raider*.

Para que la cosa no sea tan difícil, puedes echar mano de todos los ítems que hay repartidos por los niveles, tales como mejoras para las armas o botiquines;

si quieres sobrevivir, deberás utilizarlos. También hay un montón de recompensas, así que no dudes en buscar hasta en la última rendija de cada nivel para hacer buen acopio de ítems y tesoros, y contar con ellos en los tramos más difíciles.

Tomb Raider, por gráficos, jugabilidad y calidad, está muy por encima de muchos otros juegos para GBC. Si lo que buscas es un plataforma de acción un pelin exigente, aquí lo tienes. Y si creías que los gráficos de la GBC no podían ser así de alucinantes, será mejor que revises tus planteamientos (las escenas animadas parecen extraídas directamente de la pantalla de una PlayStation). Así pues..., ¿a qué estás esperando?

Lara, emocionada, decide sofocar el sufrimiento del dragón y se decide a darle unas friegas con linimento en esas amígdalas tan inflamadas.



▼ Dos mundos que se superponen. Dos cadenas atemporales que... Creo que no debería leer esa enciclopedia para filósofos frustrados.

¡LARA SALTARINA!

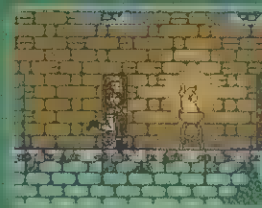
¡Corre y salta! ¡Corre y salta! ¡No me extraña que este tan delgadita, la chica.



Mantén pulsado Abajo y Lara se agachará. Mantienes Izquierda o Derecha rodará. ¡No de beslas! ¡No de beslas!



Salta. Mantén pulsado acción. ¡Quizá falles más. Cuenta para agarrarte a las. Cuando intentes saltar con alrededor. Ahora desplázate. ¡Carreerita!



¿Y EN B&N?

Conseguir que Lara no se despeine en toda la partida requiere esfuerzo. Por tanto, no funciona en blanco y negro.



Tomb Raider software is intended for use with the Game Boy Color.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Gráficos alucinantes con un control intuitivo. Una maravilla en miniatura.

JUGABILIDAD

Te costará dominar los movimientos de Lara, pero en su conjunto, es fabuloso.

DURABILIDAD

No creas que te vas a pasar en un santiamén. ¡Es un juego enorme!

DIFICULTAD

Lo más difícil es pillarle tranquilo a los movimientos de Lara.

93%



REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: UBI SOFT

DISPONIBLE: SI

FORMATO: SI

INFO: SÓLO COLOR



PERDIENDO PUESTOS

Aunque *Barça Manager* es el primer juego de fútbol que combina el trabajo en la cancha con el de escritorio, tiene algunas faltas notables.

League Position

	P	A	D	E	F	G
1 Norwich City	1	1	0	0	0	2
2 Barnet	2	1	0	0	1	0
3 Boreham Wood	3	1	0	0	0	0
4 Bognor Regis	4	1	0	0	0	1
5 Bognor Regis	5	1	0	0	0	1
6 Bognor Regis	6	1	0	0	0	1
7 Bognor Regis	7	1	0	0	0	1
8 Bognor Regis	8	1	0	0	0	1
9 Bognor Regis	9	1	0	0	0	1
10 Bognor Regis	10	1	0	0	0	1
11 Bognor Regis	11	1	0	0	0	1
12 Bognor Regis	12	1	0	0	0	1
13 Bognor Regis	13	1	0	0	0	1
14 Bognor Regis	14	1	0	0	0	1
15 Bognor Regis	15	1	0	0	0	1
16 Bognor Regis	16	1	0	0	0	1
17 Bognor Regis	17	1	0	0	0	1
18 Bognor Regis	18	1	0	0	0	1
19 Bognor Regis	19	1	0	0	0	1

Training Report

Statistic	Value
Goalkeeping	+1
Tackling	+1
Passing	+2
Shooting	+1
Set Pieces	+1
Defending	+1
Attacking	+1
Team Spirit	+1
Discipline	+1
Physical Fitness	+1
Technical Skills	+1
Mental Skills	+1
Overall Rating	+1

En el campo, la perspectiva de arriba resulta un tanto limitada. Los partidos que se juegan en la cancha, por lo que es imprescindible que domines la técnica de juego. Los partidos de especial perspectiva vertical, muy cómoda, jugadores bien hechos y un control del balón continuo. Los partidos pueden durar un minuto, dos o cinco. Bueno, hay algo que resulta aún mejor que esto: puedes jugar contra un amigo mediante cable o conexión por Internet. Puedes conectarte no solo para jugar, sino también para comprar y vender jugadores. Esto es realmente un golazo, el punto que faltaba para que tengamos con nosotros a uno de los juegos más completos de fútbol para GB.

BARÇA MANAGER 2000

¿Eres capaz de conseguir el título de liga para tu equipo favorito?

Está claro que la fiebre del espectáculo futbolístico ya no nos emociona sólo en el estadio sino que también nos engancha todo lo que sucede en las oficinas.

El resultado tan emocionante de ver que nuestro equipo mete un gol como ver el fichaje de lujo con la camiseta que amamos.

Comienzas con una plantilla real, aunque con los datos referentes a la temporada pasada, con un presupuesto también realista. Luego aparecen los diferentes compromisos que tendrá que afrontar tu

equipo durante la temporada y tendrás que irlos cumpliendo a rajatabla. Si ganas los partidos, no te eliminan de las copas, siempre tienes partidos pendientes en el calendario, lo cual significa que aumentar las recaudaciones.

Como era de esperar, los distintos jugadores no difieren mucho entre sí. Sin embargo, el objetivo de un fichaje en *BM2000* no está en lograr que tu equipo juegue mejor, sino en que tenga una plantilla de ensueño. Pero esto sólo lo logras si eres bueno en



¿Y EN B&N?

Los colores blaugranas sólo pueden ser apreciados en color.



CONSEJO

Si un jugador del equipo contrario se escapa con el balón, puedes derribarlo sin dejarle ninguna oportunidad, aunque cometiendo falta. Para ello necesitas pulsar en el mismo momento en que alcanzas por detrás. También pulsando puedes lograr que un saque de portería llegue más lejos: con el D-pad puedes darle dirección a la pelota.

TEAM	P	A	D	E	F	G
1 Norwich City	1	1	0	0	0	2
2 Barnet	2	1	0	0	1	0
3 Boreham Wood	3	1	0	0	0	0
4 Bognor Regis	4	1	0	0	0	1
5 Bognor Regis	5	1	0	0	0	1
6 Bognor Regis	6	1	0	0	0	1
7 Bognor Regis	7	1	0	0	0	1
8 Bognor Regis	8	1	0	0	0	1
9 Bognor Regis	9	1	0	0	0	1
10 Bognor Regis	10	1	0	0	0	1
11 Bognor Regis	11	1	0	0	0	1
12 Bognor Regis	12	1	0	0	0	1
13 Bognor Regis	13	1	0	0	0	1
14 Bognor Regis	14	1	0	0	0	1
15 Bognor Regis	15	1	0	0	0	1
16 Bognor Regis	16	1	0	0	0	1
17 Bognor Regis	17	1	0	0	0	1
18 Bognor Regis	18	1	0	0	0	1
19 Bognor Regis	19	1	0	0	0	1

EN LA MESA DE NEGOCIACIONES

Porque el fútbol es un espectáculo...

Transfer Options

Buy Domestic Player

Buy Foreign Player

Draft Youth

Sell Player

League

English 1st Division

Italian Serie A

French Championnat

Spanish Segunda B

German Bundesliga 2

Transfer Options

Rating: 80%

Form: 110%

League: 110%

Contract: 110%

Cash: £100k

Transfer Options

Rating: 80%

Form: 110%

League: 110%

Contract: 110%

Cash: £100k

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficamente no es gran cosa, y los datos están anticuados.

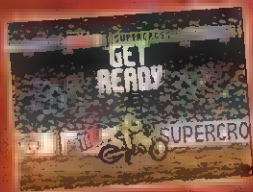
JUGABILIDAD
La tiene toda: si amas el fútbol, aquí encontrarás más satisfacción que en ningún otro sitio.

DURABILIDAD
Si quieres conseguir el mejor equipo del mundo, no volverás a ver el sol en muchos meses.

DIFICULTAD
La perspectiva vertical te obliga a pensar tus jugadas con mucho realismo.

80%

tu Game Boy
nunca ha saltado
tan alto



- Licencia oficial de FIM Supercross y Motocross World Championships
- Hasta 16 trucos para hacer maniobras espectaculares en el modo freestyle
- Los mejores 20 pilotos del mundo, motos oficiales, circuitos reales...
- Excelentes gráficos y originales videos

TU MEJOR
APUESTA



INFOGRAMES

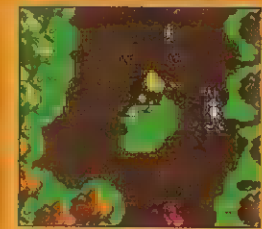
PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: INFOGRAMES

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

SOLO COLOR



V

CONSEJO

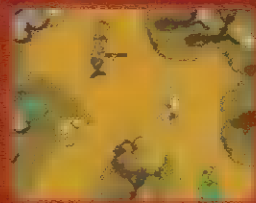
Usa cada personaje en el momento adecuado. En los primeros niveles casi no se necesitan cambiar a Bugs por nadie más, y te puedes quedar encerrado si entras en una trampa con un personaje que no tiene las habilidades necesarias para escapar. Ten siempre unas zanahorias a mano para mantener la energía al máximo y estate preparado para darle a Select con la nariz para hacer un cambio rápido.



V

¡ESO NO ES TODO AMIGOS!

Bugs es el protagonista, ya que es el quien descubre la trama diabólica de Marvin, pero necesitará la ayuda de muchos otros dibujos. Gánate su confianza y respeto venciendoles en un simple combate y después podrás recurrir a ellos siempre que los necesites.



En un momento de calma Bugs se encuentra con un amigo.



Bugs se enfrenta al jefe de un nivel.



En el nivel de la casa de Marvin se encuentran los amigos de Bugs.

MARTIAN ALERT



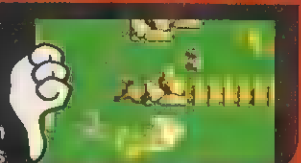
¡Ay ay ay! Eh, espera, sólo es Marvin. Pero ¡oh no! va a destruir el mundo. Si ya lo decía yo, ¡ay ay ay!

Quizá es su forma de andar, pero la cuestión es que Marvin el Marciano no tiene el aspecto de un personaje particularmente temible. Sin embargo, basta con que este personajillo de dibujos animados descubra que alguien se rie de él a su espalda para que (des)integre sin ningún problema.

Bugs y compañía tienen la mala suerte de estar atrapados en el mismo universo que este enano sicótico y tienen un gran problema. El marcianito ha perdido diez piezas de un teletransportador en alguna parte de la tierra y él les pone las manos encima antes que Bugs se acabe lo que se daba para los peludos

¿Y EN B&N?

Martian Alert es uno más en la lista creciente de juegos de Game Boy que son sólo en color. ¿Aún no tienes



habitantes de este planeta de colores brillantes.

Lo que esto significa para nosotros, jugadores de Game Boy, son 20 niveles de aventuras al estilo Conker con 14 personajes elegibles, montones de misiones secundarias y un reparto de extras formado por todas y cada una de las estrellas de los dibujos de la Warner Bros vistos en la historia de la humanidad. La gama de movimientos de Bugs es un poco limitada, así que para poder avanzar necesitará encontrar algunos aliados y ganar amigos

venciéndoles en una lucha ligera (¡pues claro!) y tras algunas escaramuzas, tendrás ya un pelotón de acompañantes animados entre los que elegir.

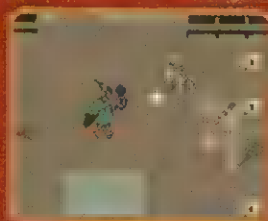
La simplicidad de los puzzles es la justa, consisten en largos laberintos en los que tendremos que cambiar a menudo de personaje para sacar partido a sus habilidades únicas. No dará demasiados dolores de cabeza y los gráficos son de primera. Como juego, es mejor y más variado que Conker y además hay una selección de juegos simples para dos jugadores mediante el cable Link. Se merece un vistazo. No, mejor.

DENTRO DEL BOSQUE

Explorando los laberintos forestales que rodean la madriguera de Bugs nos encontraremos con todo tipo de misiones secundarias esenciales para acabar con las fuerzas de Marvin. Pero vigila en que casa entras, ya que no todo el mundo es un amante de los conejos.



En el nivel de la casa de Marvin se encuentran los amigos de Bugs.



En un momento de calma Bugs se encuentra con un amigo.



En el nivel de la casa de Marvin se encuentran los amigos de Bugs.



En un momento de calma Bugs se encuentra con un amigo.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
El fondo muy cuidado, dibujos de los Looney Tunes geniales y animaciones ingeniosas.

JUGABILIDAD
Mogollón de personajes, mogollón de variedad, un modo de enlace. ¡Buf!

DURABILIDAD
Lo que le falta en dificultad, lo compensa con sus enormes dimensiones.

DIFICULTAD
Seguramente no te traerá muchos problemas. Tan sólo muchísima diversión.

90%

PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: NOVIEMBRE

ENLACE: SÍ

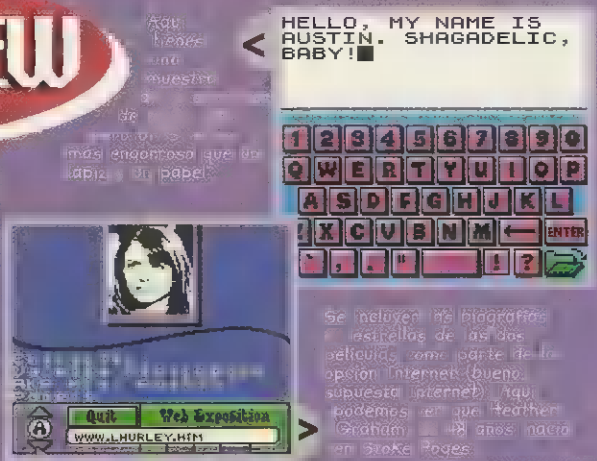
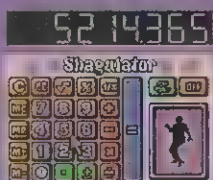
INFO: SÓLO COLOR, INFRARROJOS, PRINTER



Hay un juego de cartas que incluye un juego de cartas, un juego de cartas y un juego de cartas.

CONSEJO

Probablemente el componente más útil sea la calculadora. Ideal para su uso furtivo en clase de mates. Sólo asegúrate de mantener el volumen al mínimo si no quieres quedarte sordo que no se entere la profesora.



Se incluyen los bitágoras, estrellas de las dos películas, como parte de la opción Internet (bueno, supuesta Internet). Aquí podemos ver que Heather Graham y el gran actor en Brock Pogue.

VERSIÓN DR EVIL

La diferencia, por ejemplo, de Austin Powers y Dr. Evil, es que hay tantas diferencias entre las dos versiones de Austin Powers, se trata tan sólo de decir qué película prefieres.



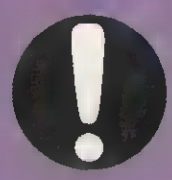
I'm going to destroy the world with a giant "laser" unless I'm paid a ransom of \$1,000,000.



I see that your favorite girl is Felicity Shagwell. Nancy joining me against Dr. Evil?

AUSTIN POWERS

"OH, BEHAVE" & DR EVIL

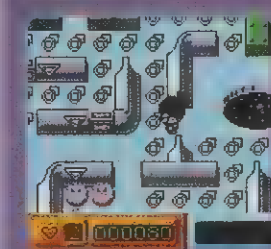


"WELCOME TO MY UNDERGROUND LAIR"

Austin Powers. El nombre. La frase. Los dos nuevos, malos y casi idénticos cartuchos.

VERSIÓN AUSTIN

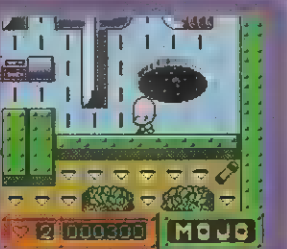
Los mini juegos son un poco cutres. Hay el Piedra, papel o tijera, que controlará rápidamente, y una especie de Pac-Man con Austin como protagonista, que te puede distraer un poco más, pero no demasiado. Pues nada.



El juego de cartas incluye un juego de cartas, un juego de cartas y un juego de cartas.

Ben, en algo destacan este par de cartuchos es por ser totalmente diferentes a lo que hemos visto hasta ahora. Lo que tenemos aquí son dos versiones a pequeña escala de Windows (ya sabéis, ese pedazo de sistema operativo para PC) con Austin Powers como tema.

(Bueno, para ser precisos, uno de ellos se centra en Austin, el otro en Dr. Evil. Pero la esencia es la misma y el contenido es en ambos casos idéntico.)



El juego de cartas incluye un juego de cartas, un juego de cartas y un juego de cartas.

Ambos cartuchos se dividen en dos partes principales: juegos y programas. Los juegos son aún más flojos que los que vienen con Windows. Piedra, papel o tijera es una versión aburrida del juego clásico y Mojo Maze es una copia muy pobre de Pac-Man.

Probablemente los programas son lo más interesante. Hay un simple procesador de textos con el que puedes imprimir tus obras maestras y enviárselas a tus compañeros vía enlace por infrarrojos (esto, siempre cuando estéis uno al lado del otro). Los cartuchos incluyen también una calculadora e Internet (tan



Se incluyen algunas escenas de la película.

sólo algo de información sobre las dos entregas de Austin Powers). Por lo menos hubieran pensado en incluir una agenda habríamos tenido algo de sentido.

Están claramente dirigidos a un público muy joven, pero eso no justifica que sean tan pobres. Tan diabólicos, que uno sospecha que el Dr. Evil puede estar detrás de todo esto...

¿Y EN B&N?

¡Jarl! Ambos cartuchos son sólo para Game Boy Color. Qué desastre. ¡Puf!



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Las animaciones son una pasada. Y eso es todo en cuanto a presentación.

JUGABILIDAD

Tres mini juegos, pero son penosos. Pues eso, tres mini juegos penosos.

DURABILIDAD

Cuando se haya pasado la novedad, estos cartuchos empezarán a crear polvo.

DIFICULTAD

Es más una utilidad que un juego, así que el criterio no es del todo aplicable.

45%

PUNTOS: 5.990 PTAS.

DE: INFOGRAMES

DISPONIBLE: SÍ

FORMATO: GBA

INFO: SÓLO COLOR



¡Soy el nuevo Dalí!

CONSEJO

Conserva los turbo aceleradores hasta que llegues a una recta (vas a dejar atrás a los otros coches). Las bolas de fuego y los misiles siguen la curvatura de la carretera. Si ves aparecer un coche en el horizonte, cárgate!



WACKY RACES



Parece ser que Pierre Nodoyuna y Patán han vuelto a hacer de las suyas en este brillante y lustroso juego de carreras.

Es sabido que los juegos de carreras para la Game Boy son bastante escasos. Por suerte, Infogrames ha llenado el vacío con Wacky Races. Basado en la conocida serie de dibujos animados de Hanna-Barbera, el juego tiene como protagonistas muchos de los personajes originales, como los hermanos Macaña, Maño y sus pandilleros, Super Chatarra Especial o Penélope Glamour. Hay cuatro personajes adicionales que están disponibles en una fase avanzada del juego.

La premisa básica es la misma que en la serie: dirígete a la meta y haz picadillo todo lo que se te ponga por delante. Hay cuatro modos de carrera distintos (Arcade, Resistencia, Campeonato y Contrarreloj) y tres niveles de dificultad diferentes (entre los que realmente se nota la diferencia).

Los gráficos y la animación reproducen con fidelidad el espíritu de la serie, y cada una de las nueve pistas tienen su parte justa de curvas, saltos y obstáculos. Por fortuna, abundan también los items (desde energéticos turbo aceleradores a bolas de fuego, que te ayudarán a porral de mapa a tus contrincantes).

Si pensabas que los juegos de carreras de Game Boy eran lentos, piensatelo otra vez: el ritmo crepitante de Wacky Races hará que te salgan ampollas en los dedos. Los efectos son también superlativos, desde las carreteras llenas de texturas a los magníficos efectos de color y transparencia.

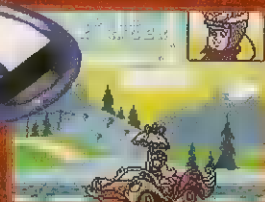
Incluso si no eres un gran aficionado a los juegos de carreras, este es un título de gran calidad para el criterio de cualquiera. Es magníficamente jugable.



El Super Español, Pierre Nodoyuna y Patán vienen a la Copa LoCo con los hermanos Macaña.



El Super Español, Pierre Nodoyuna y Patán vienen a la Copa LoCo con los hermanos Macaña.



Penélope Glamour. Uno de los más rápidos en la pista. Siempre está con sus hijos, pero.



El Dalí de Dalí es un tipo muy gracioso. Tiene la capacidad de Resistencia para ganar a los otros coches.

¿Y EN B&N?

¿Cómo? ¿Con la velocidad de los intensos efectos de color? Es más difícil que ver ganar a Pierre Nodoyuna.



GOD WACKY RACES THIS GAME PAK IS SPECIALLY DESIGNED FOR GAME BOY COLOR PLEASE USE A GAME BOY COLOR UNIT TO PLAY THIS GAME

MÁS AUTOS LOCOS

El juego consigue introducir el máximo de personajes posibles de la serie de dibujos animados original. Cada vehículo funciona de una forma un poco diferente, algunos de ellos son más aerodinámicos y más fáciles de maniobrar por pasos estrechos, la mayoría tienen una velocidad de recuperación diferente (por si acaso tienes algún percance en la carretera).



El Super Español, Pierre Nodoyuna y Patán vienen a la Copa LoCo con los hermanos Macaña.



El Dalí de Dalí es un tipo muy gracioso. Tiene la capacidad de Resistencia para ganar a los otros coches.



El Dalí de Dalí es un tipo muy gracioso. Tiene la capacidad de Resistencia para ganar a los otros coches.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos animaciones súper rápidos y canciones pegadizas.

JUGABILIDAD
Diversión fluida y frenética - más adictivo que los garichitos.

DURABILIDAD
La ansia de completar todos los modos y descubrir los personajes secretos es... enorme.

DIFICULTAD
Fácil para veteranos, pero dificultad se puede incrementar.

90%

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: KEMCO/PROEIN

ESPAÑOL: SÍ

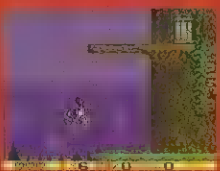
ITALIA: NO

INFO: SÓLO COLOR



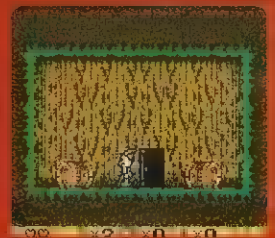
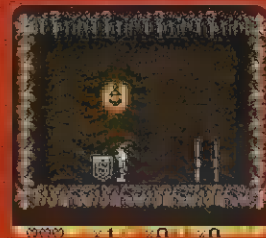
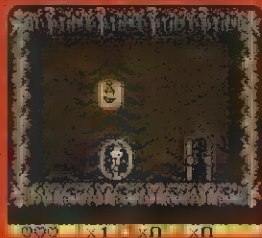
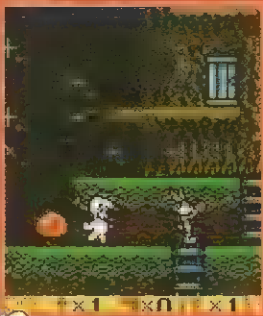
CONSEJO

■ partir del nivel 2-2, utiliza las tuberías para transportarte hasta las plataformas inaccesibles. Si saltas desde estas encima de las setas, botaras hasta plataformas a las que no se tiene acceso mediante escaleras o tuberías.



LAS MISTERIOSAS CAJAS

Cada habitación contiene un baul a veces, dos (en dicho caso uno de ellos estará encantado, esto significa que te mordeará y desaparecerá). Entra en todas las habitaciones que puedas y recoge el máximo número de armas y bonus posible. No te olvides de las llaves para el nivel siguiente.



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4

Una mezcla extraña de zanahorias y castillos encantados.

En otros tiempos, Bugs Bunny lo tenía mejor, sólo tenía que escaparse de Elmer y evitar pisar alguna trampa que había por el camino. En el peor de los casos, si se encontraba acorralado, siempre encontraba algún objeto contundente con el que abitar. Esto era antes de que llegara Kemco, que, de repente, llenó su madriguera de plataformas. Es probable

que la historia te suene, pues esta es la cuarta entrega de la saga. La acción es la típica consistente en explorar, recoger reforzadores y armas, coleccionar llaves escondidas. En este caso nos acompaña la tropa animada de la Warner. El pato Lucas y el fantasma Casper, entre otros, te harán la vida imposible. El intrincado diseño de las pantallas te fuerza a

subir a gran altura y después tener que saltar encima de trampolines para poder alcanzar objetos lejanos. Para no complicar las cosas no existe el botón de saltar que es una idea bastante ingeniosa. Pero hay que

decir que, aunque es divertido a corto plazo, llega a hacerse aburrido al cabo de las pocas horas. Está bien pulido, pero es un juego que tenemos muy visto de antes. Es sólo para fans incondicionales de este famoso conejo.

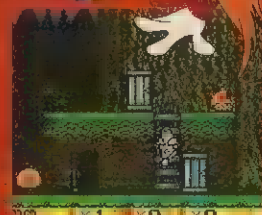
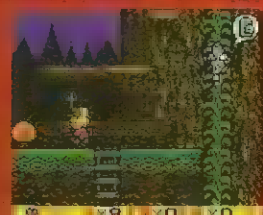
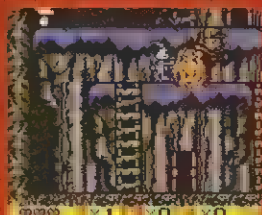
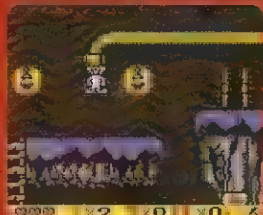
¿Y EN B&N?

No. Los dibujos animados siempre son en color, y esto no es una excepción.

BUGS BUNNY™ IN THIS GAME CAN ONLY BE PLAYED ON GAME BOY ADVANCE™

TENDRÁS QUE APRENDER

Bugs Bunny no tiene botón de saltar para evitar obstáculos. El truco está en saltar encima de los trampolines, que te impulsan hacia adelante. ■ saltar puedes guiar a tu personaje.



El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante. El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante.

El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante. El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante.

El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante. El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante.

El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante. El juego es bastante repetitivo, pero la historia es interesante.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Los personajes están bien animados, pero es algo repetitivo.

JUGABILIDAD
Una vez dominas el control del personaje, la emoción se pierde.

DURABILIDAD
Tiene tantos niveles que podría durarte mucho. El problema es que te cansarás del juego antes.

DIFICULTAD
A medida que avanzas encontrarás más enemigos y caminos más complicados.

65%



PRECIO: N/D

PROEIN

PERSONAL: SÍ

TIPO: INFRARROJOS

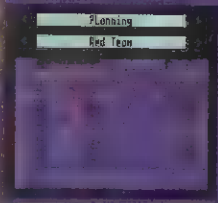
CONTROLES: SÓLO COLOR RUMBLE PAK



En los cuarteles de Rainbow no hay sexismo. Lo único que no está permitido es ir con faldas.

CONSEJO

Muchas de las misiones del principio son muy fáciles, no requieren planes geniales. En el caso concreto de la primera misión, puedes rescatar al embajador con tan solo un hombre. Y si te sale mal, aún estarás a tiempo para enviar a más gente para que salven la situación.



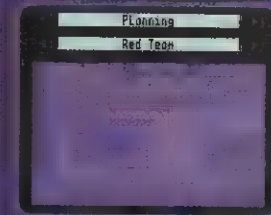
Algunos de los niveles tienen lugares de noche. Como consecuencia de esto, la pantalla está más oscura de lo normal. No es recomendable jugar con gafas de sol.



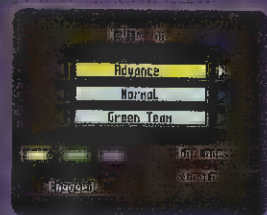
Algunos de los niveles tienen lugares de noche. Como consecuencia de esto, la pantalla está más oscura de lo normal. No es recomendable jugar con gafas de sol.

HACIENDO PLANES

Marcar caminos precisos para los diferentes grupos es una tarea esencial, ya que querrás que tus tropas estén en el lugar adecuado en el momento adecuado. También puedes dar órdenes a un grupo, alternar entre ellos.



Mueva al cursor y pulse el botón para dibujar el camino a seguir.



Pausa el juego, así puedes cambiar de grupo y aprovechar la táctica.

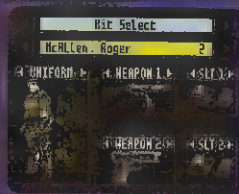
RAINBOW 6

En el juego lo importante es matar a los malos y salvar a los buenos.

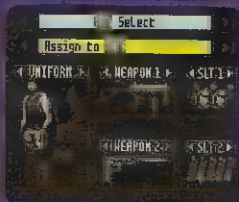
Éste va de terroristas que son muy malvados. Es parecido al original para PC, así que también te

PRUÉBATE EL TRAJE

Parte de tu estrategia incluye equipar a tus tropas con el material adecuado. No sólo te tienes que preocupar del chaleco antibalas, las armas; si escoges un traje de camuflaje equivocado, tus soldados serán descubiertos.



Esperamos que el código de los terroristas sea el mismo.



Por qué no se prueba a ser visto equipado con armas automáticas y granadas.

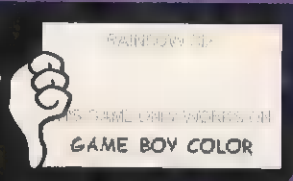
encuentras con las catorce misiones con objetivos variados que van desde matar a terroristas hasta desactivar bombas. Una vez hayas leído las instrucciones que te dan, tienes que escoger a tu equipo, que luego tendrás que dividir en grupos y planear tu ataque.

La parte de planear un ataque es algo complicada, sobre todo porque los personajes no hacen siempre caso de sus rutas asignadas. Pero una vez lo tengas resuelto, ya te puedes lanzar a disparar y a salvar a los rehenes.

Al principio, un gran número de opciones te intimidará, el tipo de movimiento estándar te

¿Y EN B&N?

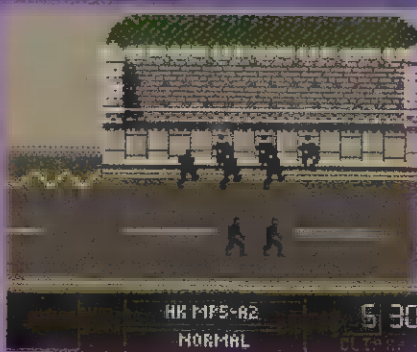
"Rainbow" quiere decir arco iris en inglés, y los arco iris son en color, no es posible jugar en una Game Boy monocroma.



parecerá lento. Pero es cuestión de tener un poco de paciencia. El fallo básico que tiene el juego es que te tiene que gustar mucho el género para poder disfrutarlo. Para los no aficionados puede resultar un tipo de juego demasiado largo.



No hay tiempo ni de una merienda antes de llevar a cabo la misión.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Muchos detalles, menús ornamentados y sonido impactante.

JUGABILIDAD
Es más importante la estrategia que la velocidad.

DURABILIDAD
Las opciones son ilimitadas. Además cada localidad contiene mucho para descubrir.

DIFICULTAD
Es difícil si no eres un asiduo jugador de juegos de estrategia.

70%

PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: KEMCO/PROEIN

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: SÍ

INFO: SÓLO COLOR



V ¡Nieve! Nuestro héroe salta del coche para hacer una pequeña guerra de bolas de nieve.

CAMINO A LA GLORIA

Hay cinco carreras para empezar, pero ciertas rutas están bloqueadas. Para acceder a más áreas, participa en los campeonatos. Aquí tienes algunas de las pistas:



TG RALLY 2

¡Bien, hemos llegado los primeros! (Lástima que no compitiésemos contra nadie más.)

SUPERCOCHE

Gana carreras y ganarás coches. Fácil. Los que tienes y empezar son rápidos, pero no tardarás en comprobar que estaban hechos de caramelo.



Tiene que haber alguna razón por la que la Game Boy nunca ha sido anfitriona de juegos de carreras realmente buenos. Sea por la razón que sea, esto supone, por supuesto, buenas noticias para Kemco, porque significa que TG Rally 2 no tiene rival en calidad como juego de carreras.

Los responsables del desarrollo han decidido sabiamente ignorar todos los efectos especiales y los artificios gráficos que se pueden encontrar en juegos rivales y se han concentrado en sacar el máximo de velocidad de la consola. A la que has probado un par de coches, el ritmo se vuelve sorprendente.

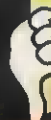
Los circuitos tienen un montón de curvas anchas, y



Vaya, parece que ese conductor ha parado a descansar. Mejor para nosotros.

¿Y EN B&N?

No. Sólo color. Es más cómodo para diferenciar a tu vehículo de los rivales.



This Game is designed Only For GAME BOY COLOR.

en la conducción tipo arcade puedes entrar en las curvas a máxima velocidad sin salirte de la carretera. Pero aparte de los gráficos sin tantas pretensiones y la rápida conducción, lo que realmente diferencia este juego de la mayoría de sus

rivales es el modo para dos jugadores. No hay coches controlados por el ordenador cuando juegas mediante el cable de enlace (y tendrás que conseguir un competidor), pero es una opción que casi ningún otro juego de Game Boy ofrece.



Los juegos de carreras serían mucho más fáciles sin estos malditos giros en la carretera. Creo que se llaman curvas y tendrían que estar prohibidos...

CONSEJO

Cuando compitas en el modo para los jugadores puedes recurrir a trucos para asegurarte que llegarás al primero. Usa el mapa para ver cuando se acerca el rival y entonces trata de interceptar cualquier intento de adelantarse. Si los otros coches te golpean, recibes una aceleración Bestia.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Parece un poquín básico, pero es rápido y suave como una sopa instantánea.

JUGABILIDAD

Conducción fácil es igual a diversión. Como la vida misma.

DURABILIDAD

Cinco circuitos ese exquisito regalo que es el modo para dos jugadores.

DIFICULTAD

Exigente, aunque no llega a ser complicado.

86%

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: UBI SOFT

DISPONIBLE: SÍ

ENLACE: NO

INFO: SÓLO COLOR
UBIKEY, INFRARROJOS



Hay un nivel secreto en el juego que contiene una última prueba sorpresa: un nuevo decorado de escenarios. Para llegar a ella, necesitas tener dos cosas: una puntuación muy alta en todas las modalidades; o sea, en el Decatlon, y un amigo con otro cartucho de CL2000. Con esa puntuación puedes obtener una Ubikey y transferirla a la consola de tu amigo por el puerto de infrarrojos.

CONSEJO

Hay un nivel secreto en el juego que contiene una última prueba sorpresa: un nuevo decorado de escenarios. Para llegar a ella, necesitas tener dos cosas: una puntuación muy alta en todas las modalidades; o sea, en el Decatlon, y un amigo con otro cartucho de CL2000. Con esa puntuación puedes obtener una Ubikey y transferirla a la consola de tu amigo por el puerto de infrarrojos.



CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Remienda los errores de nuestros atletas en Sydney 2000.

Todo el mundo sabe que un atleta necesita dos cosas: fuerza y técnica. Lo que no todo el mundo sabe es que también se necesitan esas dos cosas para jugar como un verdadero atleta en Carl Lewis 2000.

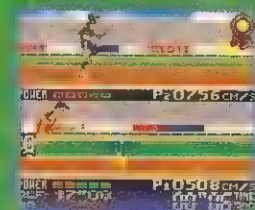
En cada una de las catorce modalidades tendrás que aplicar un truco distinto, pero en todas será obligatorio que te exprimas los dedos sin piedad! Esto último es habitual en los juegos de atletismo del estilo de Track & Field, pero en el caso

del nuevo título deportivo de Ubi Soft, la fórmula es llevada hasta el extremo y combinada con una serie de movimientos que deben cumplirse con toda precisión. De lo contrario, tu atleta nunca logra clasificarse.

Pero la dificultad del juego está compensada, y si tienes habilidades para pulsar un botón algo así como ocho veces por segundo, para luego cambiar el pad y pulsar Arriba o combinar A + B y terminar con Abajo en milésimas de segundo, podrás aspirar al pro. Al principio del juego sólo puedes participar en las

UNIDOS VENCEREMOS

Cuando vas mejorando tu marca pueden ocurrir dos cosas: que te estalle alguna articulación del pulgar derecho, se te paralice algún otro dedo, o pierdas una uña. En el mejor de los casos, que tengas la oportunidad de competir contra el mismo Carl Lewis.

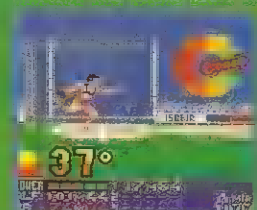


modalidades entre quienes son los mejores jugadores del mundo.

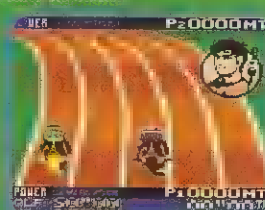
Si puedes jugar contra tus amigos, también puedes jugar en consola o video. Después de realizar el juego, para ver cómo de lejos alcanza la mejor marca.

¡MAMI, ME DUELE!

Prepara tus dedos para una dura prueba.



El lanzamiento de bala es uno de nuestros juegos más interesantes y desafiantes.



En los días malos tendrás que pulsar los botones con toda precisión para saltar correctamente.

¿Y EN B&N?

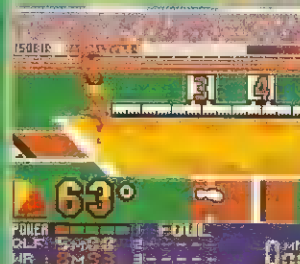
Lo sentimos mucho, pero si tu consola es de las viejas, tendrás que seguir en el banquillo o en las gradas.



pruebas de 100 metros lisos, lanzamiento de bala, salto de longitud y salto de altura. Y a medida que tu atleta mejora sus marcas, accedes a las demás modalidades, entre las cuales están los 400 metros, lanzamiento de jabalina y de disco o las carreras de relevos.

El título resulta demasiado exigente para quienes no están acostumbrados a las pulsaciones frenéticas de

botones y lo peor es que cada disciplina deportiva es demasiado corta. Afortunadamente, también puedes encontrar diversión al conectarte con un amiguete que tenga otro cartucho de Carl Lewis 2000; es cierto que esto sólo tiene sentido para las pruebas en las que hay que correr, pero es una experiencia tan fuerte que hasta se te olvida que tus deditos se están quejando.



Si puedes jugar contra tus amigos, también puedes jugar en consola o video. Después de realizar el juego, para ver cómo de lejos alcanza la mejor marca.

En los días malos tendrás que pulsar los botones con toda precisión para saltar correctamente.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Mucho color y movimiento, pero la interfaz resulta bastante cargada.

JUGABILIDAD
14 pruebas, aunque lo mejor de todo es competir contra un amigo.

DURABILIDAD
Tardarás semanas en dominarlo, pero después de ganar a Carl Lewis ya no resulta tan atractivo.

DIFICULTAD
Fuera de bromas, necesitas estar en buen estado físico para jugar, al menos los dedos.

86%

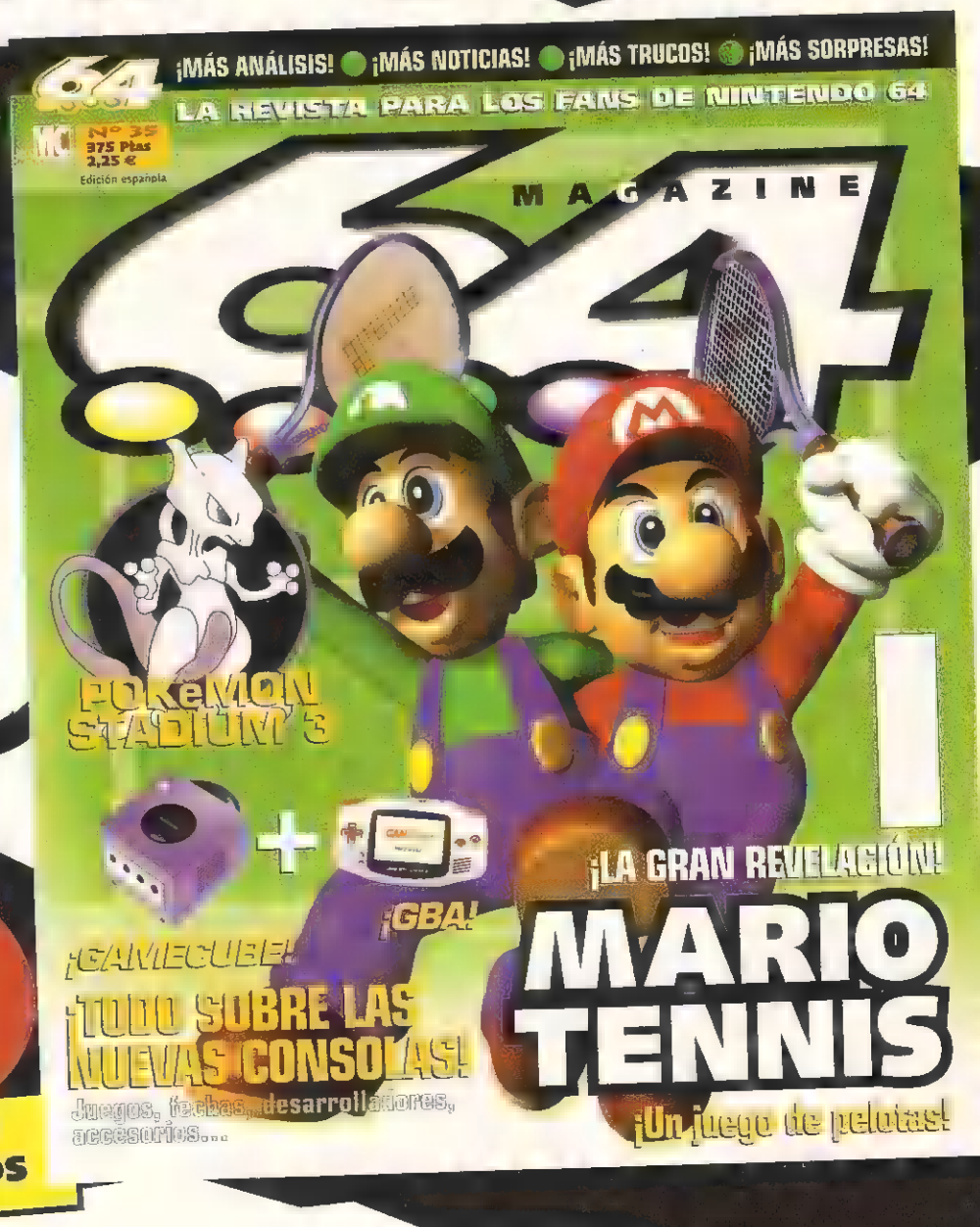


LA REVISTA PARA
LOS FANS DE
NINTENDO 64

MCG

64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.



Nº 35
YA A LA
VENTA

375 Ptas
2,25 Euros

a prueba de trucos



WWF



Soy un chulo piscinas

Luchador:

Oponente	Password
Ken Shamrock	...CSD7
Jeff Jarrett	...CSGQ
Road Dogg	...CSK8
X-Pac	...CSL3
Billy Gunn	...CSP6
Val Venis	...CSQ5
Big Boss Man	...CSTP
X-Pac	...CSVW

En verdad soy Elvis



Luchador:

Oponente	Password
Val Venis	...2BDM
Road Dogg	...2BH4
X-Pac	...2BKN
Billy Gunn	...2BLH
Ken Shamrock	...2BPL
Big Boss Man	...2BRN
Shawn Michaels	...2B53
Billy Gunn	...2BW9

TOP GEAR

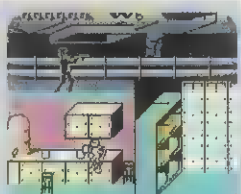
¿Te has quedado sin gas y no pasas de segunda? Dale un empujón a tu vehículo con estos trucos.

TOMA MEJOR LAS CURVAS

Mantén pulsado y martillea A durante las curvas.

MEN IN BLACK

Estos tipos de negro serían capaces de pasarse su juego con una mano en la espalda. Con los siguientes trucos, tú también serás capaz de hacerlo.



A VOLAR

Introduce el código 0601. Aparecerá un mensaje que te dice que está mal, pero no te preocupes y empieza la partida. Cuando estés jugando, mantén pulsado SELECT y usa el D-PAD para volar. Cuando quieras aterrizar, suelta el SELECT.

A LA CARGA

Mientras estás en el aire (consulta A Volar), pulsa A y SELECT a la vez. Un símbolo luminoso aparecerá. Ahora tu arma estará cargada.

CÓDIGOS

No los necesitarás si recurres a los trucos anteriores, pero aun así...

Nivel	Código
Manhatan	...2710
Sewer System	...1807
Aeróromo	...0309
Terrazas	...2705
Bosques	...3107
Ver el final del juego	1943

MENU DE NIVELES

Introduce 2409 como tu código y empieza una nueva partida. Para pasar al siguiente nivel pausa el juego, pulsa SELECT. Para pasar al siguiente punto de reinicio pausa el juego y pulsa A.



Mira, viene un mosquito

Déjamelos a mí.

TUROK: RAGE WARS

¿Estás harto de que derroten los dinosaurios? ¿Te sientes necesitado de las armas más grandes en las peores situaciones? Quizá simplemente necesitas saltar unos cuantos niveles y ver qué te espera. Llegó la respuesta a tus plegarias.

TODAS LAS ARMAS

Introduce 51m2fb en la pantalla de códigos



LOS NIVELES

Introduce los siguientes passwords en la pantalla de códigos:

NIVEL FÁCIL

Nivel	Password
2	...K14QF4
3	...3T5L31
4	...5MJ54M

NIVEL MEDIO

Nivel	Password
2	...3MQTL1
3	...Z1KMQ1
4	...2TQCMR

NIVEL DIFÍCIL

Nivel	Password
2	...DT5JV1
3	...2F5QZM
4	...MQSLRS

¿me ves la campanilla?



WRESTLEMANIA 2000

Luchadores de wrestling... Unos chicos grandes, muy fuertes y con una pasión desenfrenada por el aceite corporal. Ante este panorama, lo mejor es tener un as en la manga.

Luchador: Billy Gunn

Oponente	Password	Oponente	Password
Road Dogg	.PJHI	X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Val Venis	.PJHT	Steve Austin	.PJ18
Jeff Jarrett	.PJKB	Undertaker	.PJ3P
Shawn Michaels	.PJM6	Kane	.PJ59
Big Boss Man	.PJN9	The Rock	.PJ7N
Ken Shamrock	.PJRW	Mankind	.PJIC
The Big Show	.PJSS	Kane	.PKBY
Shawn Michaels	.PJWZ	The Big Show	.PKDY
Triple-H	.PJXC		



Steve Austin

Big Show	.C525
Kane	.CS4L
Mankind	.CS66
The Rock	.CS8K
The Undertaker	.CS19
Mankind	.CTCV
Big Boss Man	.CTFV
Shawn Michaels/	
Val Venis	.CS0T
Triple-H	.CSX

Luchador: the Rock

Oponente	Password	Oponente	Password
Ken Shamrock	.FSDM	Shawn Michaels	.FSZ7
Jeff Jarrett	.FSH4	Big Show	.FS2K
Road Dogg	.FSKN	Kane	.FS30
X-Pac	.FSLH	Mankind	.FS6L
Mr. Ass	.FSPL	Undertaker	.FS7Z
Val Venis	.FSR6	Steve Austin	.FS1P
Big Bossman	.FSS3	Mankind	.FTB8
X-Pac	.FSW9	Big Boss Man	.FTD8
Triple-H	.FSXP		



the Undertaker

Triple-H	.2BKP
Kane	.2B2K
The Big Show	.2B30
Mankind	.2B6L
The Rock	.2B7Z
Steve Austin	.2B1P
Mankind	.2CB8
Shawn Michaels	.2CD8

RALLY

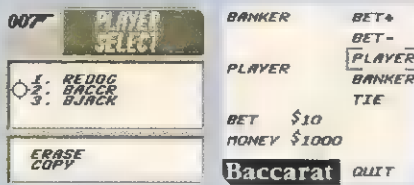
ACCEDER A TODOS LOS COCHES Y PISTAS
Introduce el código YQX-%Z

COCHE SLUG BUG
Pulsa A, B, A (x2), B (x2), SELECT (x2) y START en la pantalla de títulos.



JAMES BOND

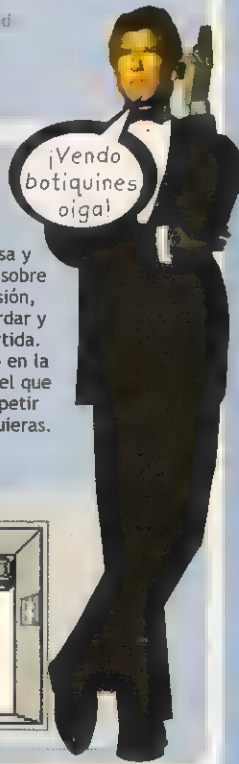
"¿Le apetece una partida de cartas Mr. Bond? Por favor, tome asiento. Le advierto, no obstante, que juego con las cartas marcadas. Por supuesto, un supervillano como yo no puede permitirse el lujo de perder..."



JUEGO DE CARTAS

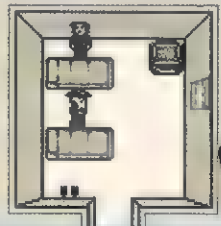
Si te apetece una partidita rápida a las cartas sin tener que jugar las misiones, introduce estos códigos como tu nombre y podrás entrar al casino.

Juego	Password
Red Dog	.REDOG
Baccarat	.BACCR
Black Jack	.BJACK



MÁS BOTIQUINES

Aquí tienes un truco de la vieja escuela. Empieza una partida, adéntrate en la casa y recoge el botiquín que hay sobre la cama. Con él en tu posesión, pulsa SELECT y escoge Guardar y Salir. Vuelve a cargar la partida. El botiquín estará de nuevo en la cama (pero tú mantendrás el que habías recogido). Podrás repetir el proceso cuantas veces quieras.



CODIGOS PARA EL ACTION REPLAY

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Vida infinita 01185ADB

TARZAN
Vida infinita 0110ADC1
Tiempo infinito 0109BAC1
Vidas infinitas 0105ACC1

POWER QUEST
Salud infinita 906092C22
Parar el tiempo 909948C2

WARIOLAND 2
Monedas infinitas 91990FD9
(Apaga Action Replay acaba nivel)

MEN IN BLACK: THE SERIES
Vidas infinitas 901D84C62
Vida infinita 90158BC6

SUPER MARIO DX
Vidas infinitas 010515DA
Tiempo infinito 019401DA

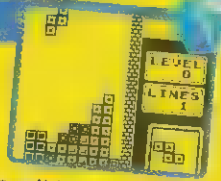
DROPZONE
Vidas infinitas 010377C2
Bombas infinitas 010378C2

NOTA: Estos códigos solo son válidos para Action Replay, forma que no intentes introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

EL RINCON DE LA MEMORIA

TETRIS: 10 niveles más

Un auténtico clásico para tu Game Boy y uno de los títulos más populares. Para hacer las cosas aún más complicadas, mantén pulsado ABAJO y enciende tu consola. Cuando escojas un nivel para empezar, notarás que aparece un corazón al lado del número a medida que los bloques caen (esto indica que el truco ha salido bien). Este corazón añade diez niveles más al que has seleccionado. Consecuentemente, el nivel 0 será el 10, el 5 será el 15 y así sucesivamente. De esta forma, todo será un pelín más difícil.



GAROYLE'S QUEST: avanza nivel

Un juego realmente difícil pero, a la vez, genial. En la pantalla de códigos introduce el password KKKK KKKK y resucitarás en una zona mucho más avanzada del nivel. ¿Te sientes orgulloso de ti mismo?



consultorio del PROFESOR OAK



¡Hola, amigos! Los chicos de Game Boy han tenido la gentileza de pedirme a mí, el profesor Oak, que responda a vuestras preguntas relacionadas con los videojuegos. Si te has quedado encallado en tu última aventura o no has conseguido vencer al último jefe de un juego, escíbeme, y yo intentaré resolver tus problemas.

¡NO PUEDO MÁS!

"Me encuentro completamente atrapado en las islas Mako del juego *Conker's Pocket Tales*. En dicho juego, que consiste en acertar a darle a todas las nueces, mi puntuación nunca supera los 2.600 puntos, y el objetivo son 7.000. ¿Me podéis ayudar?"

Juan Bermúdez Salamanca



¡Hola Juan! En *Conker's Pocket Tales* el objetivo es conseguir 7.000 puntos, pero para ello debes acertar a darle a todas las nueces. El juego se divide en 12 niveles, y cada uno tiene un jefe. Para avanzar debes derrotar a los jefes y conseguir las nueces. Si no consigues las nueces, el juego se reiniciará. Te recomiendo que intentes conseguir las nueces en los niveles más fáciles, como el nivel 1, para ir ganando experiencia y puntos. ¡Buena suerte!



VAMOS DE PASEO

"Me he quedado estancado en *Zelda DX*. Tengo el perro Bow-Wow, y hay una mujer que no para de decirme que me lo lleve de paseo. Pero, ¿hacia dónde? Las segundas mazmorras se encuentran en total oscuridad. Me he fijado que hay una cerradura, pero está obstruida por potes (además, no tengo la llave). Y ¿dónde puedo encontrar la pulsera que me permitirá poder levantar estos potes?"

Maria, Badalona



¡Hola Maria! En *Zelda DX* el perro Bow-Wow es un compañero muy útil. Para encontrar la pulsera que necesitas, debes ir a la zona de las mazmorras oscuras. Allí encontrarás una cerradura que está obstruida por potes. Para poder levantarlos necesitas la pulsera que te da la mujer que mencionas. Te recomiendo que intentes encontrarla en la zona de las mazmorras oscuras. ¡Buena suerte!

EL SEXTO NIVEL

"Tengo el juego *Super Mario Land 2* desde hace muchos años, y lo he completado muchísimas veces. Me ódo decir que existen seis niveles secretos, pero yo sólo he encontrado cinco. ¿Me podrías decir dónde está el sexto? Los que he encontrado son los siguientes: el de la zona de las tortugas, los dos de la zona de los Pumpkins, uno en la zona de los árboles y uno en la zona Macross. Corren rumores de que el otro se encuentra en la zona del espacio. Si es así, ¿dónde está exactamente? Llevo años intentando encontrarlo."

Laura Belén, Castellónvia e-mail



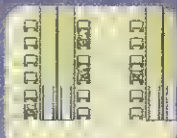
POKÉMON SOLUCIONES

"¿POKEMON? AH, HASTA MARIO SE CONSIDERA TODO UN FAN DE POKEMON, SIEMPRE Y CUANDO NO ESTÉ INTENTANDO ESQUIVAR BLOQUES QUE CAEN Y RESCATANDO PRINCESAS."

P "Llevo tiempo intentando atrapar a un Pokémon que se llama Scyther. De hecho, ya llevo 50 intentonas. ¿Puedes darme algún consejo?"

Pepe de la Rosa, Madrid

R Es un adversario muy astuto. Existen dos maneras de hacerte con este maldito Pokémon en la versión Roja: o bien con 5.500 monedas en la esquina de intercambios o bien explorando la Zona Safari en Ciudad Fucsia. La segunda opción sale más barata, pues sólo se gastará el precio de la entrada en el recinto, que son 500. Utiliza comida para distraer a Scyther. Lanza Safari Ball hasta que lo consigas. Puede que requiera rato.



P "He desembarcado del S.S. Anne y se ha ido. ¿Puedo aún seguir avanzando en el juego?"

Carmen Badajoz, Sevilla

R Entre los jugadores novatos existe un poco de confusión al respecto. El transatlántico zarpara sólo cuando hayas conseguido la MOD1, que se obtiene del capitán, y este es el único ítem imprescindible para seguir avanzando de los que se encuentran en el barco.

P "No consigo atrapar a Chansey, Tauros o Kangaskhan en Pokémon Azul. ¿Existe algún método para atraparlos los tres?"

Jordi Maragall, Barcelona

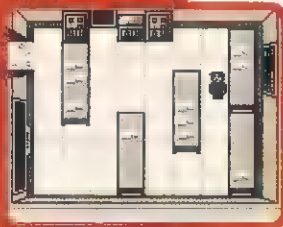
EL FINAL DE BOND

"Me han dicho que puedes conseguir un final mejor en *James Bond 007* si encuentras un ítem especial en el juego. ¿Es verdad? Y en tal caso, ¿dónde puedo encontrar dicho objeto misterioso?"

Veronica García, Valencia

El modo de juego con el que puedes conseguir un final mejor, y además es fácil de conseguir. Como te mencioné anteriormente, si un coche se por detrás de ella y se va al 100 por ciento en una hora, más o menos.

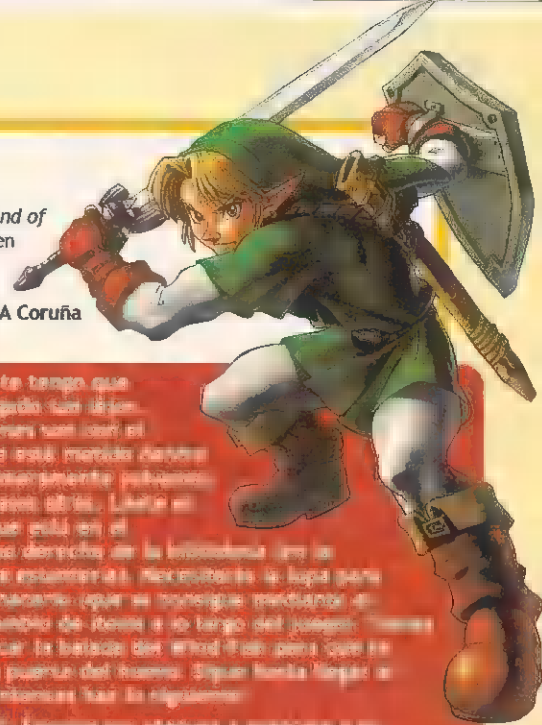
Entonces, cuando a partir de la hora de juego por el juego. Esto por el juego que queda en la pantalla consecuentemente y la consecuentemente.



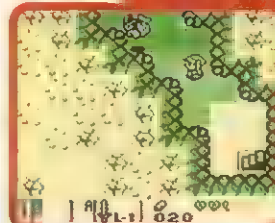
EL HUEVO

"Me encuentro dentro del huevo en *Legend of Zelda: Link's Awakening* y todo me va bien hasta que llega el momento de tirarle flechas. ¿Qué es lo que no hago bien?"

Pepe Auserón, A Coruña



Bueno, para empezar te tengo que felicitar por haber llegado tan lejos. Los problemas que tienes son con el guardián del huevo, que está metido dentro de un huevo. Pero simplemente puedes irte a la zona de los huevos.



La zona que está en el primer escenario. Necesitarás la luz para poder avanzar. Aquí se consigue mediante el intercambio de flechas a lo largo del juego. Necesitas buscar la batalla del huevo. Sigue hasta llegar a la zona de los huevos. Sigue hasta llegar a la zona de los huevos.

El huevo está en la zona de los huevos y puedes irte a la zona de los huevos.

El huevo está en la zona de los huevos y puedes irte a la zona de los huevos.

El huevo está en la zona de los huevos y puedes irte a la zona de los huevos.

El huevo está en la zona de los huevos y puedes irte a la zona de los huevos.

El huevo está en la zona de los huevos y puedes irte a la zona de los huevos.

OTRA VEZ BOND

"¿Puedes ayudarme con *James Bond 007*? Estoy teniendo problemas con la segunda parte de la base secreta de Oddjob. Lo he intentado miles de veces, pero no hay manera de matar a Oddjob. Cada vez que me muevo, aun teniendo el escudo protector, me matan. Esto me pone de los nervios, y por eso agradecería que me echaras una mano."

Cayetano Ulloa, Pamplona



El problema es que hay un nivel secreto en la zona del espionaje, pero cuando que en la zona de espionaje. En el primer fase cuando que están por la zona de espionaje y la zona de espionaje. Sigue a la zona de espionaje y la zona de espionaje. Sigue a la zona de espionaje y la zona de espionaje. Sigue a la zona de espionaje y la zona de espionaje.



Yo sé que realmente tienes un serio problema. Primero asegúrate de que estás en posición del escudo de espionaje. Para conseguirlo al de la zona de la prisión, utiliza el lanzador de cohetes para irte al nivel secreto y hacer ruido. Entonces mata a los hombres que hay en la habitación con las flechas. Después de eso, utiliza el escudo. Si en la zona de la prisión al momento podrás derrotar al atacante con flechas que hace Oddjob y así matarlo a él.



¿Estás estancado en tu juego favorito?

Entonces deja que el Profesor Oak, de Pueblo Paleta, resuelva tus dudas sobre Game Boy.

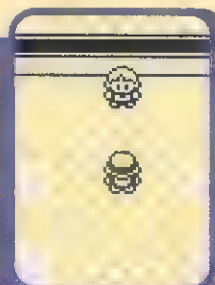


ESCRIBE A:
El consultorio del Profesor Oak
GAME BOY
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022, Barcelona

Estos Pokémon raros son difíciles de encontrar en la Zona Safari, pero sigue paseando. Sólo se consiguen mediante la paciencia. Utiliza mucha comida para distraerlos y lanzales Safari Ball.

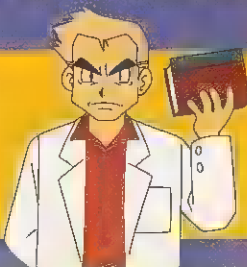
"Necesito desesperadamente la sexta medalla. ¿Dónde está como puedo conseguirla?"
Federico González, Sevilla

La medalla Pantano se encuentra en Ciudad Azafrán. Sabrina es muy machota; así que asegúrate de que tienes Pokémon Bicho y Fantasma de nivel 38 contigo. Dentro del gimnasio hay teletransportadores. Para que no te pierdas, sigue este recorrido: utiliza la baldosa superior izquierda; a continuación la inferior izquierda y, finalmente, otra vez inferior izquierda.



EL MEJOR CONSEJO DEL PROFESOR OAK

CAPTURA POKÉMON DE ZONA DE SAFARI DE FORMA BARATA
Visita Zona Safari y, una vez hayas utilizado las 30 Ball, haz surfing por la costa este, a medias por el agua y a medias por la arena. Con un poco de suerte encontrarás Pokémon de Zona Safari. Ahora utiliza Poké Ball para capturarlos.



Pikachu, ¿esos coloretos son porque estás avergonzado o porque se han pasado con el maquillaje?



EN ONDA!

PRECIO: 5 DÓLARES ENLACE: 2
DE: NINTENDO EXTRAS: SOLO COLOR
DISPONIBLE: 4 REPRODUCIBLE PRINTER



¡Chicos, vamos a pasarlo bien!

BROS DELUXE

¡LA GUIA COMPLETA!

¿La vida de un fontanero te parece dura?
Creo que necesitas que te echen una mano...

A Mario puede calificarse con multitud de adjetivos, pero hay uno que rara vez se utiliza aplicado a personajes de videojuegos. No es simplemente una celebridad, o un rostro famoso para un juego: Mario es toda una leyenda. Un verdadero icono. Además, tiene una novia con una predisposición especial para que la rapten con más frecuencia de lo que suele ser habitual.

Aunque Mario se ha asomado a la Game Boy en diversas ocasiones, especialmente con la trilogía de *Super Mario Land*, ninguna había hecho justicia plena a ese género que ha dominado a placer en las consolas grandes de Nintendo. Menos mal que la llegada de *Super Mario Bros DX* cambió el panorama por completo; aparte de tener entre tus manos uno de los exponentes más importantes de la historia de los videojuegos, gozas de la oportunidad de hacerte con uno de los mejores títulos de plataformas que se ha visto jamás en cualquier sistema.

En lugar de conformarse con una conversión pura y dura (que tampoco habría estado nada mal), Nintendo ha preferido introducir un montón de novedades: 32 Mundos Originales, 32 Circuitos de Estrellas, 32 Circuitos Desafío, 32 Mundos extra que sólo habían aparecido en Japón, ocho Mundos exclusivos para dos jugadores, un Modo Carreras, Álbum de Fotos, Caja de Juguetes y otros muchos extras que te mantendrán enganchado durante horas y horas. ¡No

sé si podremos con todo! Tranquilos, que hemos recopilado todos los consejos y trucos que puedes llegar a necesitar para pillarle el tranquillo al juego. Te ofrecemos mapas súper detallados y una pasada de trucos para todos y cada uno de los mundos (incluso los Circuitos Estrella y los Circuitos Extra), consejos a la mar de útiles para vencer a tus amigos en el Modo Vs., la localización de todas las Monedas Rojas y de los Huevos de Yoshi en el Modo Desafío, triquiñuelas para hacerte con todas las fotos del Álbum y, por último, las pistas indispensables para sacar el máximo provecho de la Caja de Juguetes.

Así pues, haz acopio de pilas alcalinas para tu Game Boy y prepárate para adentrarte en una de las experiencias portátiles más fascinantes que has vivido jamás...

MANIOBRAS

Tal y como era de esperar de un juego de plataformas de Nintendo, el sistema de control oculta una serie de trucos, técnicas y matices que permiten ejecutar algunos movimientos fuera de lo común. Aquí tienes una pequeña lista de los más destacados:



DESLEZARSE AGACHADO
agachate antes de llegar y pulsa el botón A.

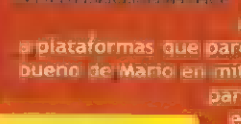
Lo único que debes hacer es correr hacia el agujero, agacharte antes de llegar y deslizarte con elegancia. Si acabas bajo un ladrillo, puedes saltar para romperlo y liberarte de su opresión.



DESUAVIÓN

Cuando los huecos no están al nivel del suelo, es mejor que utilices el Salto Agachado en lugar del derrape. Corre hacia el hueco.

Si destruyes el bloque que hay debajo del ítem, puedes cambiar su dirección. Aprovecha la coyuntura para que los ítems no desaparezcan fuera de la pantalla y para atajarlos de los enemigos.



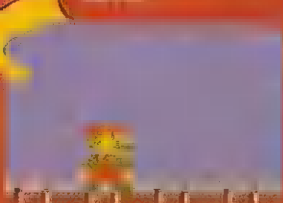
SALTO CON GIRO

Cuando Mario está saltando, utiliza el D-pad para hacer que se desplace de forma sutil a izquierda o derecha. Si utilizas esta técnica, puedes acceder a plataformas que parecen inaccesibles "arqueando" al bueno de Mario en mitad del salto. Te puede servir para muchas otras cosas, como por ejemplo para sortear enemigos.

ESTADOS

No hay plataformas que se precie serio en el que el protagonista no cambie su tamaño, su forma y sus habilidades, y Mario no iba a ser menos. Mediante la recolección de reforzadores (Champiñones o Flores de Fuego), a lo largo del juego, Mario puede sufrir diversas transformaciones. La acertada utilización de estas habilidades es la clave para completar el juego. Mario tiene tres estados diferentes:

MARIO: El estado original de nuestro héroe. Aunque parezca mentira, la pequeñez de su tamaño también tiene sus ventajas. Puede colarse por los huecos más estrechos, pero también pasar por debajo de las bolas de fuego de Bowser sin problemas, así como colarse bajo Bloober y Bullet Bill. Sin embargo, un simple impacto basta para enviarlo al otro mundo.

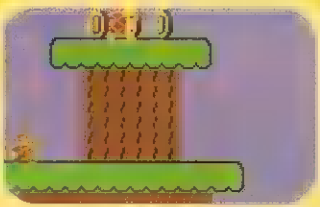
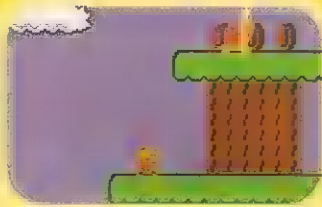


SUPER MARIO: Recoge un Champiñón Reforzador y Mario se convertirá en Super Mario. Además, será un poco más alto, hecho que le permite agacharse a partir de ahora. Mario puede destrozar los ladrillos con su cabeza (a menos que contenga un bono escondido, que ampliará tus puntos a 50). Si un enemigo impacta con él, Mario volverá a adquirir su forma original.



MARIO DE FUEGO: Si Super Mario recoge una Flor de Fuego, se convierte en Mario de Fuego, estado que le permite lanzar bolas de fuego con una simple pulsación del botón B. Gracias a estas bolas, sólo quedan dos enemigos (Buzzy Beetle, Podoboos) que se le resistan. Si le toca un enemigo, Mario de Fuego vuelve a su forma original.





Como puedes comprobar, si dominas la habilidad de Mario para mirar hacia arriba y hacia abajo te evitarás más de un trompazo

Mario, el fontanero cantarín, saltarín y bailarín. Lee nuestra sección de trucos y consejos y en menos que canta un gallo acabarás con Bowser y su maldita cisterna.

Consejos & trucos

Lee el manual atentamente, ya que está repleto de información, consejos muy útiles y datos confidenciales.

➤ Aprende a utilizar la habilidad de Mario para mirar hacia arriba y hacia abajo. Si pulsas Arriba o

Hay montones de formas de conseguir puntos y vidas extra. Sácales partido.



Cualquiera que sea la forma de Mario, siempre salta a la misma altura (si bien puedes conseguir que salte un poco más si ejecutas una carrerilla previa y mantienes pulsado el botón A). Sin embargo, como Super y Mario de fuego son más altos, pueden destrozar algunos bloques altos inaccesibles para el Mario normal. Si Super o Mario de fuego chocan con un enemigo, Mario parpadeará durante unos segundos antes de adquirir su estado normal. Durante ese rato eres invencible. También puedes conseguir ser invencible si recoges una estrella de invencibilidad (ver Items).

Abajo en el D-pad, puedes desplazar la pantalla para echar a un vistazo a cualquier peligro que aceche por las alturas o las "bajuras".

➤ Procura dominar el sistema de control en todas sus variantes, desde la presión del botón A para saltar más alto, a la utilización de B para conseguir más velocidad, pasando por la posibilidad de reducir la velocidad en medio de un salto para que Mario no acabe precipitándose por el borde de una plataforma.

➤ Puedes utilizar el botón SELECT para cambiar el enfoque Frontal al Trasero. Este último es el que viene por defecto, y coloca a Mario en el centro de la pantalla. El enfoque frontal lo coloca en el extremo izquierdo, de modo que aunque puedes ver lo que te viene por delante, te deja indefenso ante posibles ataques por la retaguardia.

➤ Pulsa SELECT en la pantalla de mapa para cambiar entre Mario y Luigi. No importa al que elijas (a no ser, claro está, que tú te llames Mario o Luigi).

➤ Si no estás en un mundo submarino (o en una zona de bonus),

deberías evitar el agua a toda costa: al igual que la lava, es mortal.

➤ Cuando seas Super o Mario de fuego, recuerda que puedes deshacerte de casi todos los enemigos si destrozas el bloque sobre el que se encuentren con tu cabeza. Cada vez que des a un enemigo con un Caparazón Koopa ganarás puntos. Si aciertas a más de uno, los puntos se doblarán a partir del segundo acierto (empezando por 100, puedes conseguir 200, 400, 800, 2000 y, por último, 5000 puntos).

➤ Si aterrizas en el poste de una bandera cuando el último dígito del reloj sea 1, 3 o 6, activarás la pantalla de los fuegos artificiales (dependiendo del dígito, obtendrás 1, 3 o 6 explosiones). Cada Fuego Artificial vale 500 puntos, por lo que puedes conseguir hasta 3000 puntos.

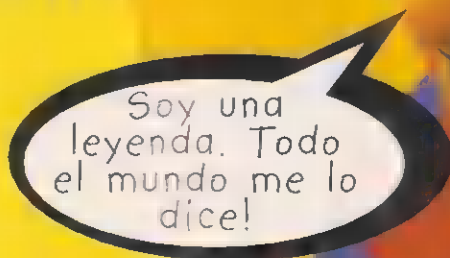
➤ Si quieres conseguir cinco vidas extra, procura visitar el sector de la fortuna de la

Caja de Juguetes antes de empezar el juego.

➤ Para conseguir más vidas, adéntrate en el mundo 1-1 y recoge la Primera Vida escondida, activa la pausa, selecciona GUARDAR y después FIN. Reinicia la partida y todavía gozarás de esa vida extra. Repite el proceso tantas veces como quieras para hacer acopio de vidas extra.

➤ Para conseguir más vidas, adéntrate en el mundo 1-1 y recoge la Primera Vida escondida, activa la pausa, selecciona GUARDAR y después FIN. Reinicia la partida y todavía gozarás de esa vida extra. Repite el proceso tantas veces como quieras para hacer vidas extra.

➤ Para conseguir muchas vidas más, dirígete al final del Mundo 3-1, espera a que la segunda Koopa Troopa baje la escalera y salta encima en el último escalón. Si calculas bien el salto, Mario saldrá despedido hacia arriba, el caparazón hacia la derecha y rebotará, de modo que Mario volverá a caer encima y lo enviará rebotando hacia la derecha otra vez. Con este proceso puedes acumular hasta 99 vidas.



Procura ejecutar un salto en carrera para asirte a poste de la bandera



CRIATURAS FEROCES



Los diferentes enemigos que se cruzan en el camino de Mario son tan variados y extraños que debes conocerlos a fondo para poder completar el juego sin sobresaltos. También vale la pena tener en cuenta que hay varias formas de multiplicar la cantidad de puntos que ganas cada vez que derrotas a un enemigo. Puedes rebotar de enemigo en enemigo, acabar con varios indeseables pateando un Caparazón Koopa por el suelo o, incluso, echando mano de las Bolas de Fuego. Experimenta cuanto quieras.



GOOMBA
Frecuencia: Muy Común
Puntos: 100

Los Goombas son los enemigos más comunes del universo de Mario, y puedes deshacerte de ellos con un simple pisotón. Su inteligencia es muy limitada, se caen de las plataformas (son así de suicidas). Sólo cambian de dirección si topan con algo que bloquee el camino, como una pared o una tubería. Los Goombas suelen ir de tres en tres. Procura rebotar de uno en uno para conseguir más puntos.

KOOPA TROOPA
Frecuencia: Muy Común
Puntos: 100

Las Koopas Verdes son como los Goombas, y se caen tanto de las plataformas como de las cornisas, pero las Rojas dan media vuelta cuando llegan a un borde. Salta encima para dar la vuelta ■ su caparazón y lánzalo a izquierda ■ derecha para que mate a todo lo pille en su camino.



ITEMS DIVERSOS

Recuerdo cuando por estos parajes sólo había árboles...

Si te dedicas a destrozar todos y cada uno de los bloques que se cruzan a tu paso mientras guías a Mario por la aventura, necesitarás muchísimo tiempo. Al igual que sucede con los enemigos y los items, no hay nada mejor que saber para qué sirve cada bloque y cómo sacar el máximo provecho de todos ellos para llegar a buen puerto. En este apartado también incluímos otras curiosidades, como los Trampolines y los Bloques con Pinchos.

PODOBOO

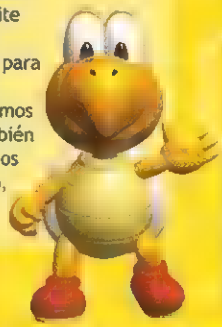
Frecuencia: Poco Común
Puntos: No otorgan

Suelen pulular por los fosos de lava que hay en los diversos castillos de Bowser. Este fiero y súper peligroso enemigo aparece muy de vez en cuando, y puede volar a diferentes alturas antes de precipitarse hacia el suelo. Precisión y mucho cuidado son imprescindibles para saltar por encima. Procura no pararte ■ luchar, ya que son indestructibles.

BOWSER

Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 5.000

Bowser, parapetado al final de cada Mundo castillo, va armado con un impresionante arsenal de bolas de fuego y saltos; es como una versión lenta de Hammer Bros. Puedes derrotarlo de diversas maneras. Una consiste en adelantarlo para retirar el puente levadizo y hacer que se precipite sobre la lava. También puedes masacrarlo con bolas de fuego para sumar una buena cantidad de puntos. Ten cuidado en los últimos mundos, ya que incorpora también un martillo consistente. En todos los mundos menos en el último, Bowser, en realidad, es otro enemigo disfrazado.



BULLET BILL

Frecuencia: Poco Común
Puntos: 200

Bill sigue una pauta de vuelo bastante predecible y cruza la pantalla en línea recta. Casi siempre suele surgir de un cañón, si bien en algunos mundos aparece como por arte de magia. Las Bolas de Fuego no le afectan, así que no te queda más remedio que saltar encima (o bien pasar de él).

SPINY

Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 200

Los Spiny, que salen de los huevos que ponen los Lakitu, son muy duros de pelar. De hecho, tan sólo conseguirás deshacerte de ellos con una bola de fuego certera, ya que no hay manera de pisotearlos a causa de su protección espinosa. Su comportamiento es parecido al de los Goombas; se desplazan con lentitud por la pantalla y se caen por los bordes y los fosos; si la estrategia anterior te falla, aléjate.

BUZZY BEETLE

Frecuencia: Común
Puntos: 100

Aunque te parezca muy lento, este bicho es uno de los más duros del juego, ya que se muestra inmune a los ataques con bolas de fuego. Suele seguir las pautas de la Koopa Troopa Verde, y para derrotarlo deberás utilizar la misma táctica (saltar encima y patear el cascarón).

LADRILLOS

La diferencia del resto de bloques de plataformas, puedes destruir los ladrillos con los que se construyen las plataformas de Mario. El terreno que contiene un área azulada al convertirse en color rojo muestra hacia una tubería con un signo de interrogación. Te ayuda una buena cantidad de puntos e interés que consigas conseguirlos aumentando el punto de cada uno.

BLOQUE CON SIGNO DE INTERROGACIÓN

Una por cada de moneda e moneda. Cuando se caen, una que para dentro. Cuando se caen, una que para dentro. Cuando se caen, una que para dentro.

Los ladrillos se encuentran en los castillos de Bowser y en los castillos de Bowser. Los ladrillos se encuentran en los castillos de Bowser y en los castillos de Bowser.

BLOQUE MONEDA

Hay de dos tipos: los que contienen una moneda y los que contienen una moneda. Los que contienen una moneda y los que contienen una moneda.

TRAMPOLÍN

Hay de dos tipos: los que contienen una moneda y los que contienen una moneda. Los que contienen una moneda y los que contienen una moneda.

BLOQUE ENREDADERA

Se esconden en los niveles normales para atraparte con ellos y hacerlos desaparecer.



¡Vamos chicos!
¡Soy todo vuestroo!
¡Yaaggggh!

LAKITU
Frecuencia: Muy Poco Común
Puntos: 200

Esta desagradable criatura flota tranquilamente sobre su nube y se desplaza con repentinidad y ágiles sacudidas hacia los lados; de vez en cuando lanza huevos Spiny contra el cabezón de Mario. Aunque puedes huir para esquivar a los Spyns, lo mejor es que subas a una cornisa elevada y que intentes saltarle encima. Sin embargo, debes tener cuidado, ya que vuelve a aparecer al cabo de muy poco rato.

BARRA DE FUEGO
Frecuencia: Poco Común
Puntos: No otorgan

Más que un enemigo, se trata de una amenaza física, pero debes andarte con mucho ojo. Suelen aparecer en los castillos de Bowser, y dan vueltas en ambas direcciones; destrozan todo lo que se cruza a su paso (a veces darás con algunas que son muy largas). Por desgracia, no puedes cargártelas, ni hacer que vayan más despacio o se paren, por lo que lo único que puedes hacer es calcular bien tus movimientos y pasar en el momento adecuado. Si puede ser, a toda pastilla.

BLOOPER
Frecuencia: Poco Común
Puntos: 200

El Blooper es uno de los adversarios más molestos del juego, y conseguirá distraerte en más de una ocasión. Suele ir a por Mario, por encima del cual le encanta flotar en actitud amenazadora (pero puedes avanzar si nada hacia lo alto de la pantalla muy despacio). Por lo general, lo mejor es que Mario esté en el suelo, ya que puede correr en dirección contraria. En Super Mario Bros para Súper Jugadores, cuidado con los Blooper flotantes. Machácalos con una bola de fuego o con un buen pisotón.

PLANTA CARNÍVORA
Frecuencia: Común
Puntos: 200

La Planta Carnívora, suele aparecer por la boca de las tuberías moviendo su mandíbula. No puedes saltar encima, pero sí atacar con bolas de fuego. La planta verde se esconde si Mario está al lado de la tubería (o justo encima), pero las rojas, que son mucho más rápidas, sólo se esconden si Mario está sobre la tubería.

KOOPA PARATROOPA
Frecuencia: Común
Puntos: 400

CHEEP-CHEEP
Frecuencia: Poco común
Puntos: 200

Este extraño pez puede adoptar dos estados, dependiendo si lo encuentras dentro o fuera del agua. En el aire, puedes saltarle encima o cargártelo con una bola de fuego, pero bajo el agua tan sólo funcionan las bolas de fuego. Además, la variedad submarina viene en dos colores. Los grises siguen una pauta de movimiento normalita, pero los rojos también suben y bajan con lentitud.



HAMMER BROS
Frecuencia: Poco Común
Puntos: 1.000

Suelen ir en parejas, y son adversarios muy peleones; no les pierdas jamás el respeto si no quieres pagarlo caro. Su reserva de martillos es inagotable, y suelen lanzarlos contra ti al tiempo que saltan de plataforma en plataforma. Si te dan eres hombre muerto, así que procura salir por piernas. Si no puedes contraatacar con bolas de fuego, destróza la plataforma que haya bajo sus pies, pasa por debajo, o incluso ejecuta un salto en carrera por encima de sus cabezas. Si dudas en exceso, los Hammer Bros irán a por ti, así que no pierdas el tiempo.

Al igual que las Koopa Troopas, también hay dos tipos de Koopa Paratroopas. Los verdes son impredecibles, se caen de las plataformas y se precipitan por los abismos como si de pilotos camicaces se tratara. Los rojos, suelen seguir pautas de movimiento verticales muy calculadas, con lo que resulta fácil predecir su trayectoria para liquidarlos. Lo bueno, en cualquier caso, es que basta con saltar encima para quitarles las alas y convertirlos en Koopa Troopas normales y corrientes. Hecho esto, vuelve a saltar para dar la vuelta a su caparazón. No olvides que debes tener cuidado, ya que el caparazón puede rebotar.

hacia la parte de la pantalla que te indica a algunas de las acciones que puedes hacer a partir de aquí y cuando las pases por una máquina de cambios de estado. Como todo el resto de niveles, a Mario le quedará una vida de reserva al salir para recoger los monedas de la máquina. Procura evitar siempre los cambios de estado para no perder tiempo.

Como en el resto de niveles, si una tubería o tubo puede volverse para que un enemigo no te alcance, ¡móvelo!

- 1 BLOQUE 123**
Este bloque es el más común de todos. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.
- 2 BLOQUE REVERSIBLE**
Este bloque es el más raro de todos. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.
- 3 BLOQUE PUNTIAGUDO**
Este bloque es el más raro de todos. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.

BLOQUE REVERSIBLE
Este bloque también puede ser reversible, ¡puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra! Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.

SUELO TRAMPOLIN
Este bloque rebota cuando lo pisas. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.

BLOQUE CERRA
Este bloque es el más raro de todos. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.

BLOQUE PUNTIAGUDO
Este bloque es el más raro de todos. Si lo pisas, cae y se convierte en un bloque de tierra. Cuando está caído, puedes pisarlo y volver a convertirlo en un bloque de tierra.

Dejame, que sé subir solito.

EL MODO ORIGINAL



También conocido como *Super Mario Bros*, estamos ante la esencia vital de este juego: se trata de una conversión directa del *Super Mario Bros 1* original. Ofrece los mismos 32 Mundos, aparte de todas las zonas adicionales, las Zonas Umbral y diversos retos y secretos escondidos. El objetivo de este Modo es simple: debes llegar al final de cada Mundo de una pieza, cruzar ocho castillos repletos de peligros y, por

último, derrotar al mismísimo Bowser en persona para rescatar a la Princesa Toad. Hay ocho mundos diferentes y cada uno se divide en cuatro submundos. Todos suelen seguir estos parámetros: el primero sucede en tierra, el segundo en una mazmorra o bajo el agua, el tercero también en tierra o basado en puentes y el cuarto siempre es un castillo.

El modo Original 1985 se enlaza con los otros tres modos de juego. En primer lugar, cada vez que completes un Mundo en este modo, puedes probarlo en el Modo Desafío. Además, si consigues superar los 100.000 o los 300.000 puntos, podrás acceder al Modo Vs. Boo y al modo Super Mario Bros para Súper Jugadores.

El modo original 1985 será el primero que podrás afrontar en este juego.



La jugabilidad no puede ser más sencilla. ¡Pero eso no quiere decir que sea fácil!



Cada mundo se divide en cuatro submundos más pequeños. Lo único que debes hacer es llegar sano y salvo al final.

Si consigues completar todos los mundos, también accederás a los Circuitos Estrella. Por último, hay algunas tareas que, una vez cumplidas, hacen aparecer diversas fotos en el Álbum (en el que puedes ver cómo derrotas a Bowser con Bolas de fuego, por ejemplo). ¡Buena suerte!

TRUCOS GENERALES

Guarda la partida cada vez que inicies un nuevo mundo. Si sucede lo peor y te quedas sin pilas, como mínimo volverás a empezar desde el último punto en que guardaste (aunque con cero puntos).

Si llegas a los Circuitos Estrella los enemigos son mucho más potentes y rápidos.



- El juego permite continuaciones ilimitadas, así que aprovechate de semejante circunstancia.
- No corras en los Mundos de los castillos, ya que no hay ninguna bonificación por acabarlos antes de que se agote el tiempo.
- Los límites de tiempo son bastante generosos

en todos los mundos, por lo que no temas por agotarlos y explora los mundos a placer.

- Emplea bolas de fuego para derrotar a Bowser, si es posible, y conseguir 5.000 puntos extra.
- Completa los ocho Mundos y activarás la pantalla de selección de

LOS CIRCUITOS ESTRELLA



Si consigues vencer al malvado Bowser y conquistar los 32 Mundos del Modo Original 1985,

accederás a los Circuitos Estrella. Transcurren en los mismos 32 Mundos e incluyen los mismos bonus, secretos y Zonas Umbral. Si conoces bien el perfil de cada Mundo, no toparas con excesivas sorpresas. Sin embargo, hay algunas diferencias sutiles.

Las Goombas han sido reemplazados por Buzzy beetles, que son mucho más rápidos.

Muchos enemigos se mueven con mayor rapidez que antes.

Las plataformas móviles son más pequeñas.



¿Quieres probar los Circuitos estrella? ¿Estás seguro?



El dominio de los Mundos se premia con Medallas

MODO

Es una variante del modo Original 1985, y se lleva a cabo en los mismos 32 Mundos. Sin embargo, para poder jugar un Mundo en el Modo Desafío, primero debes completarlo en el modo Original 1985. El objetivo es sencillo; consigue las siguientes medallas en cada Mundo:

- 🏆 Medalla Moneda Roja (recoge las cinco Monedas)
- 🥚 Medalla Huevo de Yoshi (recoge el huevo de Yoshi)
- 🏆 Medalla Puntuación Alta (bate la Puntuación)

Al final de cada Mundo, un Toad amigo comprobará estos ítems y te recompensará con lo que te corresponda. Si no consigues completar algún objetivo, puedes volver a intentarlo hasta que te hagas con las tres medallas. Recoge las 96 medallas y ganará una

especial para tu Álbum. A medida que vayas sumando puntos, una barra larga en la pantalla de selección de Mundo empezará a rellenarse; si anotas los puntos suficientes, conseguirás otra medalla.

Nota: Algunas Monedas Rojas están encerradas en Bloques de 10 Monedas. Para conseguir la moneda, debes sacar las 10 monedas. Si calculas mal los saltos y pierdes aunque sea una, no conseguirás la Moneda Roja y deberás volver a repetir ese Mundo.

El Modo Desafío es, tal y como su nombre indica, muy desafiante.

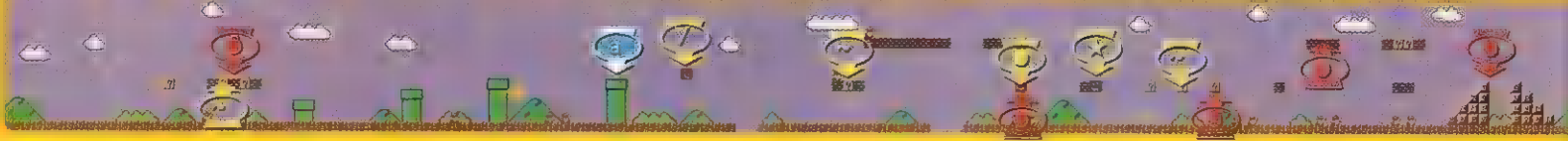
1-1	2-1	3-1	4-1
2-2	3-2	4-2	
3-3	4-3	5-3	
4-4	5-4	6-4	
5-5	6-5	7-5	
6-6	7-6	8-6	
7-7	8-7	9-7	
8-8	9-8	10-8	
9-9	10-9	11-9	
10-10	11-10	12-10	
11-11	12-11	13-11	
12-12	13-12	14-12	
13-13	14-13	15-13	
14-14	15-14	16-14	
15-15	16-15	17-15	
16-16	17-16	18-16	
17-17	18-17	19-17	
18-18	19-18	20-18	
19-19	20-19	21-19	
20-20	21-20	22-20	
21-21	22-21	23-21	
22-22	23-22	24-22	
23-23	24-23	25-23	
24-24	25-24	26-24	
25-25	26-25	27-25	
26-26	27-26	28-26	
27-27	28-27	29-27	
28-28	29-28	30-28	
29-29	30-29	31-29	
30-30	31-30	32-30	
31-31	32-31	33-31	
32-32	33-32	34-32	
33-33	34-33	35-33	
34-34	35-34	36-34	
35-35	36-35	37-35	
36-36	37-36	38-36	
37-37	38-37	39-37	
38-38	39-38	40-38	
39-39	40-39	41-39	
40-40	41-40	42-40	
41-41	42-41	43-41	
42-42	43-42	44-42	
43-43	44-43	45-43	
44-44	45-44	46-44	
45-45	46-45	47-45	
46-46	47-46	48-46	
47-47	48-47	49-47	
48-48	49-48	50-48	
49-49	50-49	51-49	
50-50	51-50	52-50	
51-51	52-51	53-51	
52-52	53-52	54-52	
53-53	54-53	55-53	
54-54	55-54	56-54	
55-55	56-55	57-55	
56-56	57-56	58-56	
57-57	58-57	59-57	
58-58	59-58	60-58	
59-59	60-59	61-59	
60-60	61-60	62-60	
61-61	62-61	63-61	
62-62	63-62	64-62	
63-63	64-63	65-63	
64-64	65-64	66-64	
65-65	66-65	67-65	
66-66	67-66	68-66	
67-67	68-67	69-67	
68-68	69-68	70-68	
69-69	70-69	71-69	
70-70	71-70	72-70	
71-71	72-71	73-71	
72-72	73-72	74-72	
73-73	74-73	75-73	
74-74	75-74	76-74	
75-75	76-75	77-75	
76-76	77-76	78-76	
77-77	78-77	79-77	
78-78	79-78	80-78	
79-79	80-79	81-79	
80-80	81-80	82-80	
81-81	82-81	83-81	
82-82	83-82	84-82	
83-83	84-83	85-83	
84-84	85-84	86-84	
85-85	86-85	87-85	
86-86	87-86	88-86	
87-87	88-87	89-87	
88-88	89-88	90-88	
89-89	90-89	91-89	
90-90	91-90	92-90	
91-91	92-91	93-91	
92-92	93-92	94-92	
93-93	94-93	95-93	
94-94	95-94	96-94	
95-95	96-95	97-95	
96-96	97-96	98-96	
97-97	98-97	99-97	
98-98	99-98	100-98	
99-99	100-99	101-99	
100-100	101-100	102-100	
101-101	102-101	103-101	
102-102	103-102	104-102	
103-103	104-103	105-103	
104-104	105-104	106-104	
105-105	106-105	107-105	
106-106	107-106	108-106	
107-107	108-107	109-107	
108-108	109-108	110-108	
109-109	110-109	111-109	
110-110	111-110	112-110	
111-111	112-111	113-111	
112-112	113-112	114-112	
113-113	114-113	115-113	
114-114	115-114	116-114	
115-115	116-115	117-115	
116-116	117-116	118-116	
117-117	118-117	119-117	
118-118	119-118	120-118	
119-119	120-119	121-119	
120-120	121-120	122-120	
121-121	122-121	123-121	
122-122	123-122	124-122	
123-123	124-123	125-123	
124-124	125-124	126-124	
125-125	126-125	127-125	
126-126	127-126	128-126	
127-127	128-127	129-127	
128-128	129-128	130-128	
129-129	130-129	131-129	
130-130	131-130	132-130	
131-131	132-131	133-131	
132-132	133-132	134-132	
133-133	134-133	135-133	
134-134	135-134	136-134	
135-135	136-135	137-135	
136-136	137-136	138-136	
137-137	138-137	139-137	
138-138	139-138	140-138	
139-139	140-139	141-139	
140-140	141-140	142-140	
141-141	142-141	143-141	
142-142	143-142	144-142	
143-143	144-143	145-143	
144-144	145-144	146-144	
145-145	146-145	147-145	
146-146	147-146	148-146	
147-147	148-147	149-147	
148-148	149-148	150-148	
149-149	150-149	151-149	
150-150	151-150	152-150	
151-151	152-151	153-151	
152-152	153-152	154-152	
153-153	154-153	155-153	
154-154	155-154	156-154	
155-155	156-155	157-155	
156-156	157-156	158-156	
157-157	158-157	159-157	
158-158	159-158	160-158	
159-159	160-159	161-159	
160-160	161-160	162-160	
161-161	162-161	163-161	
162-162	163-162	164-162	
163-163	164-163	165-163	
164-164	165-164	166-164	
165-165	166-165	167-165	
166-166	167-166	168-166	
167-167	168-167	169-167	
168-168	169-168	170-168	
169-169	170-169	171-169	
170-170	171-170	172-170	
171-171	172-171	173-171	
172-172	173-172	174-172	
173-173	174-173	175-173	
174-174	175-174	176-174	
175-175	176-175	177-175	
176-176	177-176	178-176	
177-177	178-177	179-177	
178-178	179-178	180-178	
179-179	180-179	181-179	
180-180	181-180	182-180	
181-181	182-181	183-181	
182-182	183-182	184-182	
183-183	184-183	185-183	
184-184	185-184	186-184	
185-185	186-185	187-185	
186-186	187-186	188-186	
187-187	188-187	189-187	
188-188	189-188	190-188	
189-189	190-189	191-189	
190-190	191-190	192-190	
191-191	192-191	193-191	
192-192	193-192	194-192	
193-193	194-193	195-193	
194-194	195-194	196-194	
195-195	196-195	197-195	
196-196	197-196	198-196	
197-197	198-197	199-197	
198-198	199-198	200-198	
199-199	200-199	201-199	
200-200	201-200	202-200	
201-201	202-201	203-201	
202-202	203-202	204-202	
203-203	204-203	205-203	
204-204	205-204	206-204	
205-205	206-205	207-205	
206-206	207-206	208-206	
207-207	208-207	209-207	
208-208	209-208	210-208	
209-209	210-209	211-209	
210-210	211-210	212-210	
211-211	212-211	213-211	
212-212	213-212	214-212	
213-213	214-213	215-213	
214-214	215-214	216-214	
215-215	216-215	217-215	
216-216	217-216	218-216	
217-217	218-217	219-217	
218-218	219-218	220-218	
219-219	220-219	221-219	
220-220	221-220	222-220	
221-221	222-221	223-221	
222-222	223-222	224-222	
223-223	224-223	225-223	
224-224	225-224	226-224	
225-225	226-225	227-225	
226-226	227-226	228-226	
227-227	228-227	229-227	
228-228	229-228	230-228	
229-229			

¡NADA DE CHAPUZAS! LOS MUNDOS DE MARIO POCO TIENEN

MUNDO 1.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Una suave presentación de lo que te espera después, pero una oportunidad única para practicar todas esas habilidades tan

necesarias como el saltó. Si te apetece bajar a las profundidades de la zona de bonificación, puedes hacerte con la Vida



MUNDO 1.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Hay un montón de extras escondidos en los bloques, por lo que resulta imprescindible ser Super Mario o Mario de Fuego. La primer

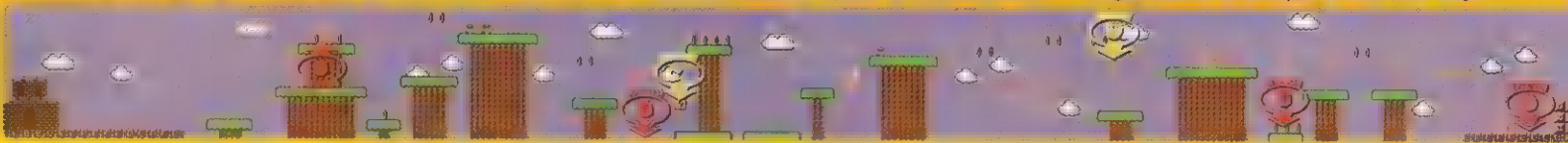
Vida Extra está chupada, lo único que debes hacer es machacar el bloque que hay a su derecha para caiga hacia ti. Recomendamos



MUNDO 1.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Un mundo muy sencillo y lineal, sin apenas sorpresas desagradables. Los Goombas, siempre molestos a pesar de su palurdismo,

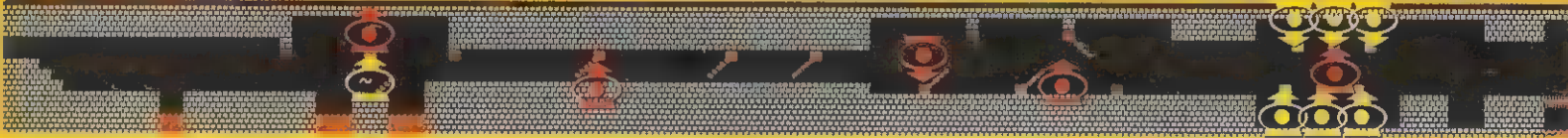
no dejarán de suicidarse tirándose desde las plataformas altas hacia las bajas, así que vigila cuando te acerques a ellos (será mejor



MUNDO 1.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Conviene que estés al tanto de los nuevos peligros, sobre todo de la Lava, las Barras de Fuego y el maravilloso Bowser. Si llegado a

este punto eres Mario de Fuego, haz todo lo posible por no perder ese estado, de modo que el enfrentamiento final te resulte más fácil



MUNDO 2.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

El ritmo empieza a acelerarse: hay más enemigos y más obstáculos. En principio, cuidado cuando saltes sobre los

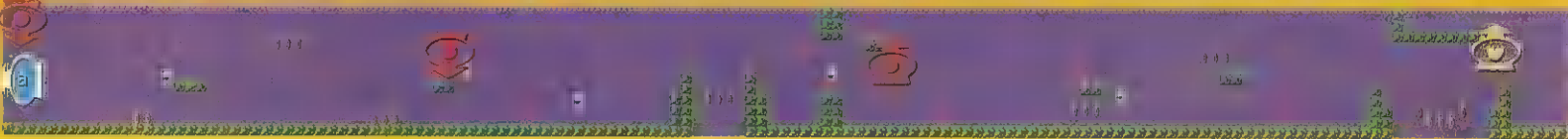
caparzones de Koopa, ya que siempre suelen encontrar algo sólido contra lo que rebotar. Un poco más adelante, deberías



MUNDO 2.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

También aquí vale la pena tomarse su tiempo para acostumbrarse a los nuevos peligros y al sistema de nado. Bordea el fondo y nada sobre

cualquier obstáculo (de modo que te resulte más fácil esquivar a los Bloobers). Los Cheep Cheeps son aleatorios, así que avanza con



MUNDO 2.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Otro estilo nuevo de nivel, y una nueva habilidad que debes dominar: correr como un poseo. En cuanto subas al primer puente, los

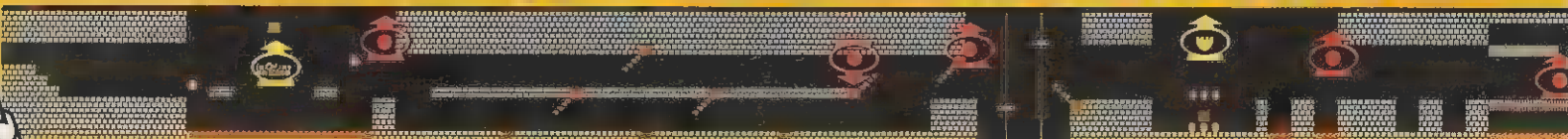
Cheep Cheeps empezarán a salir volando del agua. Mantén pulsado el botón B y corre a toda pastilla hacia la derecha; de vez en cuando



MUNDO 2.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Un nuevo enemigo entra escena; Podoboo. Será mejor que esperes hasta que estas criaturas caigan y, a continuación, saltes por

encima. Toma la ruta inferior para superar las Barras de Fuego, ya que lo único que deberás hacer es correr hacia la derecha. Cuidado con



QUE VER CON LA FONTANERÍA, PERO A ÉL LE ENCANTA LA AVENTURA



Extra Escondida, girar a la izquierda y bajar por la tubería. Sin embargo, será mejor que pases de la tubería y te

dediques a los diversos retos y Reforzadores.



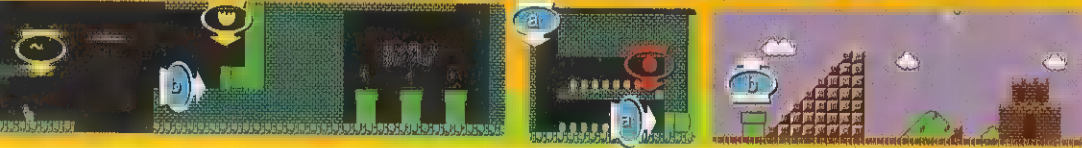
DESAFÍO

No es demasiado complicada. De hecho, puedes encontrar casi todas las Monedas Rojas sin buscar demasiado. La segunda está dentro de un Bloque de 10 Monedas, así que ten mucho cuidado a la hora de recogerla si eres Super Mario.

PUNTAJACIÓN: 32.000

descender a las zonas subterráneas de bonificación, ya que hay un montón de monedas esperándote, y sólo te perderás una pequeña parte del Mundo. Cuando llegues

a la última plataforma móvil (justo antes de la tubería), súbete y salta a la derecha; no dejes de correr hasta que llegues a la primera Zona Umbral.

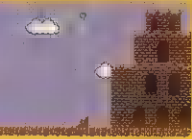


DESAFÍO

Muchas Monedas Rojas están en las cornisas más altas, así que hazte con un Reforzador lo antes posible. La cuarta Moneda Roja está en la zona subterránea de bonificación (dentro de uno de esos dichosos bloques de diez monedas), por lo que deberías bajar por la primera tubería que te encuentres.

PUNTAJACIÓN: 38.000

que les dejes caer antes de ir a por ellos). Puedes valerte de los Koopa Paratroopa Rojos, Aunque quizá sea más seguro machacarlos con bolas de juego o saltar por encima cuando bajen. Por desgracia, sólo hay un Reforzador en este Mundo, así que procura no echarlo a perder.



DESAFÍO

Todas las Monedas Rojas de este Mundo están a la vista, ¡tan sólo un par resultan de acceso complicado. El problema más grande lo tendrás a la hora de conseguir los puntos necesarios

para batir el Puntuación Objetivo, así que ve todo lo rápido que puedas, ¡no te olvides del Huevo de Yoshi!

PUNTAJACIÓN: 24.000



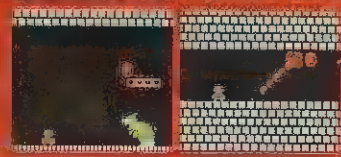
gracias a tu mayor potencia. Sin embargo, la altura extra también puede ser un problema, sobre todo para descubrir los Bloques de Monedas Escondidos, así que procura saltar por encima de las bolas de fuego de Bowser. Si no eres de Fuego o Super Mario, corre por debajo de las bestias de Bowser o utiliza la plataforma para saltar por encima; a continuación, recoge el hacha que parpadea para completar el Mundo.



DESAFÍO

Las monedas Rojas de este Mundo también están a la vista (menos la primera, que se oculta en el Bloque Reforzador). Igual que hiciste antes, completa el nivel lo más rápido posible si pretendes batir la Puntuación Objetivo. Recoge el Huevo de Yoshi, ¡no te olvides de pasar por debajo de Bowser!

PUNTAJACIÓN: 13.000



intentar dirigirte al nivel de bonificación de las nubes, ya que aquí encontrarás más monedas que en la ruta normal, pero procura hacerte con los dos Reforzadores

antes de trepar por la enredadera. Cuidado con el Koopa Paratroopa Verde que hay casi al final. Es una criatura tramposa y podría arruinarte todo el nivel.



DESAFÍO

Bastante sencillo, si bien deberás desenterrar un par de bloques escondidos nuevos para dar con la última Moneda Roja, con el Huevo de Yoshi. Las monedas que hay en las zonas elevada y subterránea resultan vitales para conseguir la Puntuación Objetivo, de modo que deberás recorrer el nivel como mínimo dos veces.

PUNTAJACIÓN: 40.000

mucha precaución. Como siempre, si dispones de Mario de Fuego todo te resultará más fácil (aunque aquí no hay reforzadores a la vista). Las corrientes

pueden jugarle una mala pasada al arrastrarte al fondo de la pantalla). Cuando salgas del tramo acuático, ten cuidado con la Planta Piraña.



DESAFÍO

De todos los tramos acuáticos en el Modo Desafío, este es el más fácil. Casi todas las Monedas Rojas están a mano, ¡menos la cuarta, que se hace de rogar, pues deberás sumergirte poco a poco, recoger la Moneda Roja y a continuación, subir a toda prisa para esquivar la corriente.

PUNTAJACIÓN: 25.000

pulsa Arriba para echar un ojo a los adversarios. Las plataformas más pequeñas son las más complicadas, pues dispones de poco espacio para agacharte o

maniobrar. Si un Cheep Cheeps viene volando desde abajo, el bueno de Mario caerá como una piedra. Sólo hay un Reforzador a tu disposición, así que recógelo sin contemplaciones.



DESAFÍO

Uno de los Mundos más sencillos en el Modo Desafío, ya que puedes recoger las monedas sin desviarte de la ruta. Sin embargo, conseguir muchos puntos es difícil, así que procura recoger todas las monedas que estén a tu alcance. La bonificación del mastil final es vital, así que no te queda más remedio que recorrerlo dos veces el nivel.

PUNTAJACIÓN: 23.000

las plataformas móviles, ya que puedes darte de morros con una Barra de Fuego o una bola de fuego de Bowser. La táctica a seguir consiste en utilizar la

segunda plataforma para saltar hasta lo alto de la pantalla y pasar del tramo. Al igual que sucedía en el Mundo 1.4, si consigues derrotar a Bowser con bolas de fuego, verás que en realidad es un Koopa disfrazado.



DESAFÍO

¡Igual que en el mundo anterior, no hay Monedas Rojas escondidas, si bien deberás demostrar tus capacidades gimnásticas para recoger la primera, la tercera y la quinta.

Puntuación Objetivo no es demasiado complicada, pero no te duermas en los laureles.

PUNTAJACIÓN: 14.000



HAY UNA ESTRELLA ESPERANDO EN EL CIELO... Y TE AYUDARÁ

MUNDO 3.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Hay un montón de Koopa Paratroopas, por lo que lo más probable es que acabes enviando un caparazón en la dirección

equivocada. Resulta esencial acceder al estado de Super Mario para pasar a las bonificaciones del subsuelo y a todas las



MUNDO 3.2 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

En comparación con los tramos previos, este nivel es muy grande, por lo que no debes parar de moverte sin no quieres

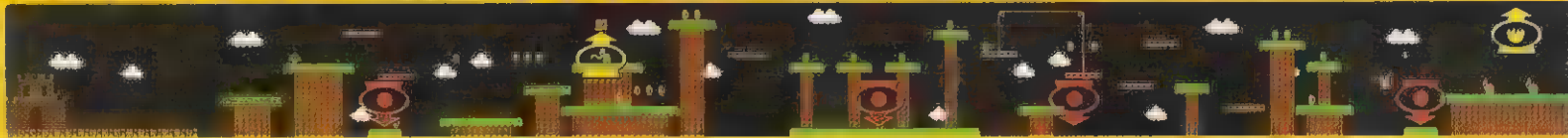
agotar el tiempo. Saca provecho de los caparazones de Koopa; hay zonas clave en las que hay una fortuna de puntos (e incluso



MUNDO 3.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Un mundo sencillo comparado con el anterior, pero no te confíes. Aquí aparecen un par de plataformas nuevas. En primer lugar tenemos

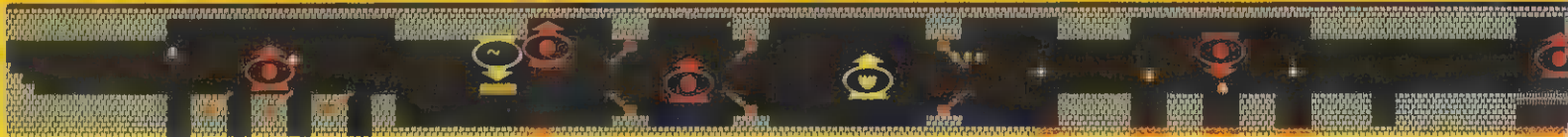
la "derrumbable", que se hunde cuando Mario se coloca encima. La segunda es el "balancín"; cuando te subes a un extremo, el



MUNDO 3.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

No hay sorpresas nuevas, pero ten cuidado al atravesar los primeros fosos Podoboo, ya que las Barras de Fuego pueden complicarte la

vida. Recoge el Reforzador y después pasa las parejas de Barras de Fuego. Los últimos fosos de Podoboos son muy complicados, en parte



MUNDO 4.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Llega un nuevo estilo de juego; se trata de una batalla de ingenio contra el impresionante Lakitu, que seguirá a Mario y lanzará huevos

Spiny para impedir su avance (si eres MAario de Fuego no tendrás problemas). Sube a los bloques del principio del nivel y pisotelo.



MUNDO 4.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Estamos en la segunda mazmorra, y puedes emplear los mismos trucos que en el mundo 1.2. Si subes a la zona de bonificación de

las nubes por la enredadera, tendrás que acceder a la Zona Umbral que te lleva a los Mundos 6, 7 u 8. Del mismo modo, si te



MUNDO 4.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Al igual que en el Mundo 3.3, este también es bastante sencillo, si bien la gran cantidad de Koopas pueden pillarte con la guardia baja si

no tomas precauciones al saltar de plataforma en plataforma. Casi todas las plataformas balancín están al lado de tierra firme por lo



MUNDO 4.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Estamos en un castillo algo diferente del anterior, y debes tomar el camino adecuado para llegar hasta Bowser. Si te equivocas de

senda, oírás un efecto de sonido agudo y el escenario girará en espiral sobre sí mismo. Lo mejor es que sigas nuestro mapa. Oírás



A DERROTAR A ESOS DICHOSOS HAMMER BROS



demás. Recoge la primera Vida Extra y después echa mano de la estrella Invencible para derrotar al Hammer Bros (si no puedes irrumpir en su contra,

salta y destroza el bloque que hay bajo sus pies). Si eres una persona valiente, intenta ganarte unas cuantas vidas extra mediante el último Koopa Troopa Verde.

DESAFÍO

Puntuación Objetivo es muy alta en esta ocasión, por lo que deberás recoger todas las monedas, machacar todos los bloques y utilizar los caparazones Koopa para matar a los Goombas siempre que puedas. La segunda Moneda Roja es la más complicada, ya que debes usar Super Mario para recogerla en la zona de bonificación subterránea.

PUNTAJACIÓN: 92.000

una vida extra), simplemente si pateas un caparazón y corres detrás de él (procura saltar por encima cuando

rebote). Aparte de esto, hay pocas bonificaciones, así que avanza sin demasiado temor.

DESAFÍO

Lo peor del desafío vuelve a ser la Puntuación Objetivo. Si utilizas los caparazones de Koopa racionalmente podrás conseguir como mínimo 60.000 puntos en las dos primeras partes del nivel. Por último, procura aumentar el marcador con las bonificaciones del mástil y los fuegos artificiales.

PUNTAJACIÓN: 85.000

contrario se eleva. Si te quedas en un extremo de una plataforma "balancín", al final se partirá; no está nada mal probarlo de vez en cuando, ya que te anotarás 1.000 puntos (no cuesta nada saltar a lugar seguro en el último momento, pues se produce una pequeña pausa antes del fatal desenlace).

DESAFÍO

Como sucedía en el Mundo 2, las Monedas Rojas no están escondidas; lo que este apartado no resulta demasiado complicado. Sin embargo, la tercera es dura de pelar, ya que debes bajar en la plataforma y saltar cuando se rompa. No obstante, procura dominar este truco, y conseguirás 1.000 puntos extra.

PUNTAJACIÓN: 23.000

por culpa de las bolas de fuego de Bowser. Espera siempre al momento adecuado. Cuando llegues a Bowser verás que una pared mal colocada hace que resulte prácticamente imposible ejecutar un salto en carrera hasta la plataforma elevada.

DESAFÍO

Tampoco en este Mundo las Monedas Rojas están escondidas; si bien la colocación es de difícil acceso. Procura no caer en la piscina lava que hay bajo la segunda Moneda Roja. Para hacerte con la tercera deberás saltar muy cerca de una Barra de Fuego. Además, deberás utilizar a Super Mario para hacerte con el Huevo de Yoshi.

PUNTAJACIÓN: 13.000

Aparecerá al cabo de un rato, pero aprovecha ese lapso para avanzar. También recomendamos tomar un respiro en los niveles subterráneos, ya que tan sólo dejarás

atrás un Reforzador (de todos modos puedes recoger bajo tierra). Pasa del Bloque de Monedas que hay al lado del mástil. Es mejor que consigas esa bonificación.

DESAFÍO

Un respiro después del travesía de los últimos Mundos. En todas las zonas están escondidas en Bloques Reforzador, y su obtención no es demasiado complicada. El problema principal es Lakitu, que te impedirá recoger los puntos necesarios. No te queda más remedio que matarlo.

PUNTAJACIÓN: 32.000

decides por la zona de bonificación subterránea, te perderás la oportunidad de acceder a la segunda Zona Umbral. La estrella Invencible te ayudará a cruzar el resto del Mundo,

pero procura no patear el caparazón de Beetle. Cuando llegues al tramo de las plataformas móviles, sube en la derecha hasta lo alto y salta a la derecha... al Mundo 5.

DESAFÍO

Un trazo bastante bueno con pocas sorpresas. La segunda Moneda Roja parece sencilla, pero justo a su izquierda tienes una estrella Invencible que te ayudará en tu tarea. Las dos Zonas Umbral contienen monedas extra y bonificaciones que no puedes dejar escapar.

PUNTAJACIÓN: 33.000

que puedes montarte en ellas hasta que se rompan para ganar muchos puntos extra. Deberías ser muy hábil con esta técnica a estas alturas. En la última plataforma móvil, procura correr a toda pastilla para llegar a lo alto del mástil final.

DESAFÍO

Otro Mundo bastante sencillo, sin grandes sorpresas a cada esquina. Sin embargo, no te fíes, ya que debes andar con ojo cuando recojas la segunda y la tercera Moneda Roja. Para ambas, Mario debe dejarse caer en la plataforma y saltar en el último momento. Calcula bien el salto, o tendrás mayores problemas.

PUNTAJACIÓN: 24.000

un timbrado cuando tomes el camino adecuado. Como no hay plataforma móvil, acabar con el Bowser del final es mucho

más difícil; a eso tenemos que añadirle una Barra de Fuego y un Podobo. Si puedes, machácalo a base de bolas de fuego (verás que en realidad es un Spiny disfrazado). Si no, corre por debajo.

DESAFÍO

No te queda más remedio que ir a toda pastilla recogiendo todo lo que puedas. Algunas Monedas Rojas están colocadas en lugares estratégicos para sacarte del circuito. Procura volver a la senda adecuada.

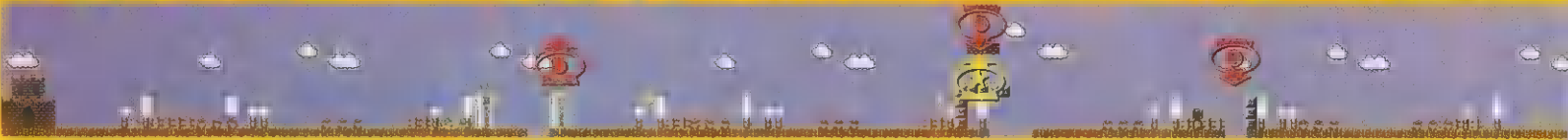
PUNTAJACIÓN: 17.000

LLEGA EL MOMENTO DE DEMOSTRAR TU VALÍA, ASÍ QUE

MUNDO 5.1 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Otro mundo muy largo con muy poco tiempo para superarlo. No dejes de moverte en todo momento. La primera

mitad del Mundo te permite acumular un montón de puntos extra si sabes sacar provecho de los caparzones de Koopa. Más



MUNDO 5.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

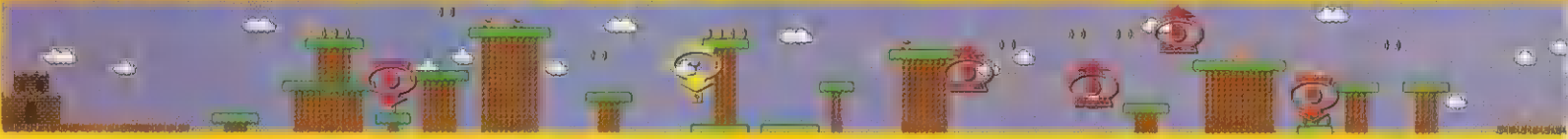
Un nivel de acción frenética, sobre todo debido a la gran variedad de enemigos que hay por doquier. Si no dispones de bolas de fuego te costará sangre superar al primer Hammer Bros.



MUNDO 5.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

No te sorprendas si piensas que esta experiencia ya la has vivido con anterioridad, pues este mundo es un

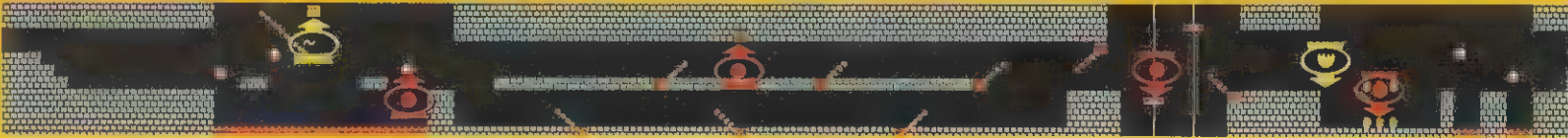
duplicado exacto del Mundo 1.3. Sin embargo, percibirás un par de cambios. En primer lugar, las plataformas móviles son



MUNDO 5.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Es casi idéntico al mundo 2.4. También en esta ocasión las plataformas móviles son más cortas, y en algunos lugares hay más Barras de

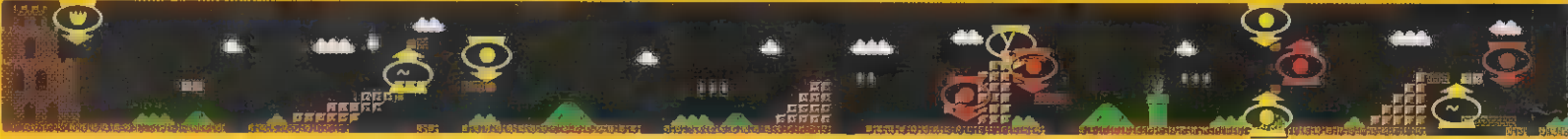
Fuego. Decídate por la ruta inferior después de las barras de fuego y, a continuación, utiliza la plataforma móvil de la derecha para saltar a lo



MUNDO 6.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

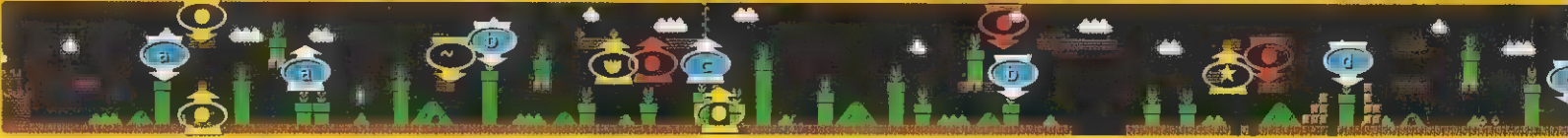
Al igual que en el Mundo 4.1, Mario debe enfrentarse al temible Lakitu, infatigable perseguidor de nuestro héroe. Lo mejor que

puedes hacer es saltarle encima a la menor ocasión y después avanzar a toda pastilla por el nivel sin tomar demasiadas



MUNDO 6.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Debes explorar cinco zonas repletas de acción. Al igual que en el mundo 5.2, puedes decidirte por la zona de bonificación bajo el agua, o por la de las nubes, pero no por ambas. Si visitas la zona sumergida también podrás acceder



MUNDO 6.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Se parece bastante al mundo 5.3, si bien aquí en lugar de Koopas sólo hay Bullet Bills. Super Mario deberá agacharse en más de una ocasión

para que no le den, pero también debe andarse con cuidado cuando rebote desde un trampolín, porque las cuatro plataformas "derrumbables"



MUNDO 6.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Al igual que el mundo 5.4, este nivel es también una repetición de un Mundo anterior, pero con más Barras de Fuego y Podoboos. Por

suerte, no es tan difícil como la última vez. Al menos hasta que llegas al tramo de Bowser. En esta ocasión, el tío va armado con un montón



BURLA AL PELIGRO: BULLET BILL YA ESTÁ AQUÍ

o menos a la mitad del nivel te encontrarás con tu nuevo adversario Bullet Bill, que saldrá de los cañones. Puedes

saltar por encima o bien cargártelos cayendo encima. No te dejes ni la estrella Invencible ni a la Vida Extra.



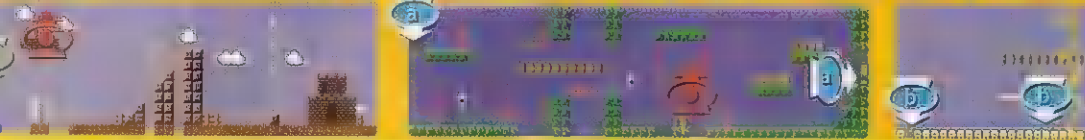
DESAFÍO

Los Mundos son cada vez más largos, pero el tiempo sigue siendo el mismo. Las Monedas Rojas están al alcance de la mano (a quinta esta bajo tierra, no te olvides), por lo que puedes centrarte en utilizar las caparazones de Koopa para acumular puntos.



Lo más probable es que pierdas el Reforzador que recogiste al principio del Mundo. Debes decidir entre visitar el área de bonificación bajo el agua o la de las nubes, pero no ambas.

Recomendamos que trepes por la enredadera, ya que es más sencillo. Dejarás atrás a dos Hammer Bros en lugar de uno, y recogerás más monedas que por el otro lado.

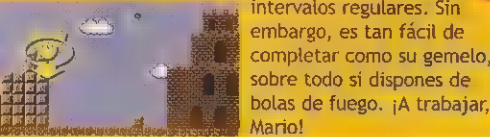


DESAFÍO

No hay nada que no puedas superar, si bien deberás matar al primer Hammer Brother para poder recoger el Huevo de Yoshi. No te dejes la quinta Moneda Roja que hay en el tramo bajo el agua; procura visitar las nubes. Conseguirás muchos puntos.

Puntuación: 28.000

más cortas, razón por la cual se requiere mayor precisión. El segundo cambio es la adición de enemigos Bullet Bill, que atraviesan la pantalla a intervalos regulares. Sin embargo, es tan fácil de completar como su gemelo, sobre todo si dispones de bolas de fuego. ¡A trabajar, Mario!



DESAFÍO

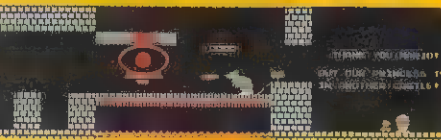
Debes concentrarte en esquivar a los Bullet Bills que aparecen en los lugares más insospechados. Cruza este nivel toda pastilla, mata a todo lo que se cruce en el camino, y recoge tantas



monedas como puedas. Recuerda que para hacerte con el Huevo de Yoshi deberás cruzar el nivel dos veces.

Puntuación: 23.000

alto de la pantalla y continuar sin problemas. Machaca a Bowser con bolas de fuego para descubrir su auténtica identidad. En realidad es un Lakitu secreto.



DESAFÍO

No te enfrentarás a nada del otro mundo, y ponerte la Puntuación Objetivo es lo bastante baja como para lograr los tres objetivos en una sola pasada. La quinta Moneda Roja es la que más te costará conseguir de todo el juego, ya que justo debajo hay una bola de fuego, y la derecha tenemos un Bowser. Si no andas con cuidado lo pagarás caro.



Puntuación: 13.000

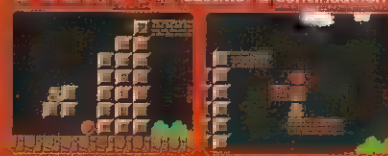
precauciones. Más adelante deberás superar algunas plataformas de órdago, así que deshazte de él en cuanto vuelva

a aparecer, para completar el Mundo en paz. Hay una buena dosis de Reforzadores, Monedas y una Vida Extra; si lo recoges todo, saldrás de este mundo bien provisto. ¿Qué más se puede pedir a estas alturas?



DESAFÍO

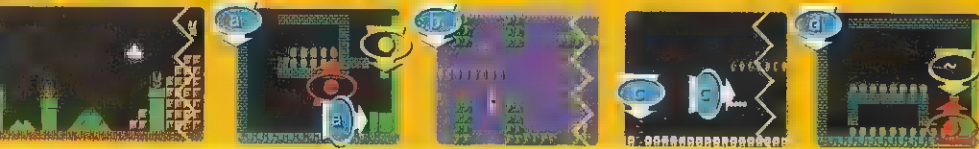
Debes recoger el Huevo Yoshi que hay en lo alto del castillo; a continuación, deshazte de Lakitu; recoge todo lo que puedas, incluso la Vida Extra. También resulta esencial hacerse con la bonificación del Mástil final.



Puntuación: 32.000

a las dos áreas de bonificación bajo tierra, pero si consigues hacerte con todas las monedas de la zona de las nubes te harás con un botín de 10.000

puntos. El único problema importante lo tienes en el engorroso Koopa Paratroopa Verde que hay al final.



DESAFÍO

Lo primero que debes hacer es recoger el Huevo Yoshi que hay en lo alto del castillo, y a continuación acabar con Lakitu lo antes posible. Conseguir puntos es muy complicado, así que recógelo todo, hasta el Champiñón de Vida Extra escondido. Debes obtener también una buena bonificación en el salto al Mástil.

Puntuación: 30.000

que hay al final del nivel se hunden. Si pasas de las monedas, ejecuta saltos en carrera para cruzarlas rápidamente. Gracias a la plataforma que hay al lado del Mástil conseguirás la máxima puntuación.



DESAFÍO

Al igual que sucede con los otros tres Mundos, todas las Monedas Rojas están a la vista, pero resultan difíciles de alcanzar. La más difícil es la quinta y última, ya que debes dejarte caer sobre la plataforma y saltar hacia la derecha. Si destruyes un número de plataformas, la Puntuación Objetivo será un ídem a la alcanzada.

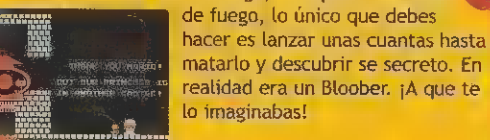


Puntuación: 27.000

de hachas, y se comporta como un Hammer Bros. Deberás acercarte bastante y correr por debajo cuando salte. Sin embargo, si dispones de bolas de fuego, lo único que debes

DESAFÍO

hacer es lanzar unas cuantas hasta matarlo y descubrir su secreto. En realidad era un Bloober. ¡A que te lo imaginabas!



Puntuación: 12.000

TRAS LA AMENAZA DE LOS HAMMER, ¿TE APETECE UNA

MUNDO 7.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400

ENEMIGOS:

No hay nada excesivamente complicado en este mundo, pero cuidado con la gran cantidad de balas de cañón que aparecen por doquier. El lugar más seguro es subirse a los cañones; la táctica consiste en escuchar el efecto de sonido para

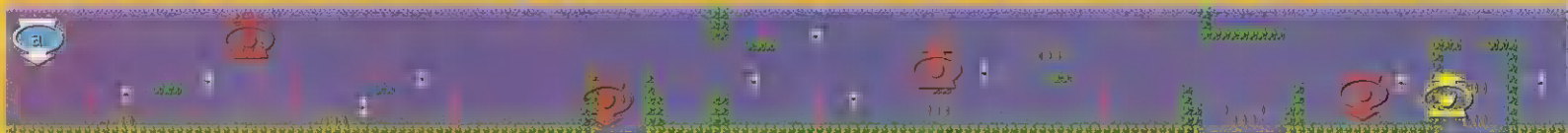


MUNDO 7.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400

ENEMIGOS:

El segundo mundo submarino y, aunque parezca irónico, una réplica exacta del primero (2-2). Puedes utilizar las mismas

tácticas, si bien deberás avanzar despacio y de forma metódica y precavida. Deberás enfrentarte a más Bloobers y la cosa se pondrá



MUNDO 7.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300

ENEMIGOS:

No me extraña que pienses que los diseñadores perdieron la inspiración con este mundo, ya que es clavadito a uno ya visto

con anterioridad, el endiabladamente complicado 2.3. En esta ocasión es mucho más duro, ya que hay un montón de Koopa

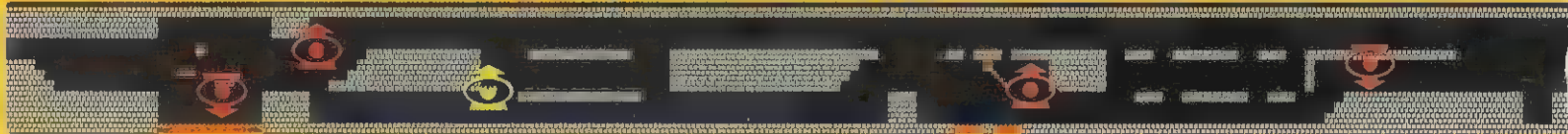


MUNDO 7.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400

ENEMIGOS:

Mucho cuidado al avanzar por las plataformas del principio, ya que puedes perder una vida casi sin darte cuenta. Al igual que el Mundo

4.4, en este castillo deberás seguir la ruta adecuada para llegar hasta Bowser. Sigue las flechas del mapa y escucha atentamente el



MUNDO 8.1 LÍMITE DE TIEMPO: 300

ENEMIGOS:

Puede que estés ante el Mundo más largo de todo el juego y dispones de muy poco tiempo para cruzarlo. El problema más

serio lo tenemos en la cantidad de agujeros que debes sortear; debes armarte de paciencia y precaución. Si



MUNDO 8.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400

ENEMIGOS:

En este mundo la oferta de enemigos es de lo más variada y muchos se acumulan en según qué zonas convirtiéndolas en auténticos hervideros. Procura liquidar a Lakitu a las primeras de cambio, ya que no volverá a aparecer. La Vida

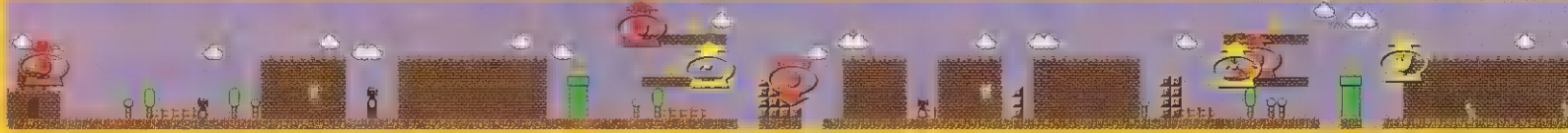


MUNDO 8.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300

ENEMIGOS:

Quizá estemos ante el nivel más difícil de todo el juego, siempre y cuando no dispongas de bolas de fuego. El problema

principal radica en el hecho de que al menos deberás enfrentarte a ocho Hammer Bros, la mitad de los cuates



MUNDO 8.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400

ENEMIGOS:

No es tan duro como el anterior, sobre todo si dispones de bolas de fuego, pero el camino hasta llegar a Bowser es complicado. Échale un vistazo al mapa para bajar por las tuberías adecuadas. Los



BUENA SESIÓN DE SUBMARINISMO?



salta. La otra gran amenaza del nivel la tenemos en los dos tramos de Hammer Bros. Si no dispones de bolas

de fuego. Si te metes en la zona de bonificación subterránea no te perderás nada del otro mundo.



DESAFÍO

Lo más complicado de todo el nivel son los tramos de Hammer Brothers que debes superar. Si consigues mantenerte con vida y recoger el Huevo de Yoshi, de las Monedas Rojas te parecerá un juego de niños. ¡Ah, no te olvides de la zona de bonificación bajo tierra!

Puntuación: 32.000



peliguda cuando veas que tienes a tres monstruitos pisándote los talones. Los Cheep Cheeps siguen

rutas del todo aleatorias. Ten cuidado con la Planta Carnívora cuando emerjas de la tubería de salida.



DESAFÍO

Otro tramo bajo el agua en el que el tiempo es oro. Menos mal que la disposición de las Monedas Rojas es sencilla. (Excepción de la segunda). Para hacerte con el Huevo de Yoshi deberás nadar mejor que el australiano Thorpe. La velocidad es esencial.

Puntuación: 24.000



Troopas por todas partes, por lo que no podrás correr para ganar tiempo. Cuidado al saltar sobre los agujeros con Cheep Cheep, ya que puedes acabar en el otro barrio. Intenta recoger el Reforzador.



DESAFÍO

Este Mundo es relativamente fácil: utiliza la misma táctica que empleaste en el mundo 2-3. No recojas la cuarta Moneda Roja de un salto. Lo que debes hacer es saltar por encima y aterrizar en la plataforma adyacente, después acercarte al borde, recogerla. Intenta conseguir también las bonificaciones del Mastil y de tiempo.

Puntuación: 28.000



tintineo. Si dispones de botas de fuego acabarás con Bowser en un santiamén pero, en caso contrario, pasa por debajo cuando salte.



DESAFÍO

Lo peor de todo es hacerse con la primera Moneda Roja. Deberás intentarlo varias veces hasta calcular bien los movimientos. Al igual que en el mundo 4-4, algunas Monedas Rojas se encuentran en los lugares más inverosímiles, siempre fuera de la ruta normal: así que procura ir a toda prisa en los tramos sencillos para recuperar el tiempo perdido.

Puntuación: 16.000



quieres hacerte con la Vida Extra escondida ándate con ojo, ya que lo más probable es que hagas que el caparazón de Buzzy Beetle no pare de rebotar de un lado

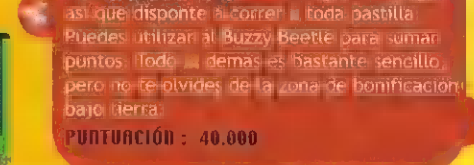


para otro y no te quede más remedio que perder el tiempo con inútiles saltitos. Al final del nivel hay un tramo de escaleras complicadillo.

DESAFÍO

Es uno de los Mundos más largos del juego, así que dispone a correr a toda pastilla. Puedes utilizar al Buzzy Beetle para sumar puntos. Todo lo demás es bastante sencillo, pero no te olvides de la zona de bonificación bajo tierra.

Puntuación: 40.000



Extra que hay al principio te costará menos si eres Super Mario o Mario de fuego. Lo único que debes hacer es abrir un agujero en los ladrillos. Uno de los saltos más complicados

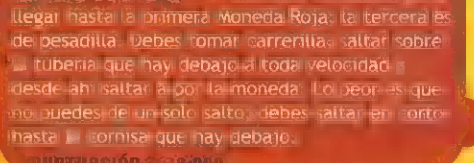


de todo el juego lo tienes a la mitad del nivel. Colócate en la tubería más cercana, mantén pulsado el botón B y corre hacia la derecha: salta cuando llegues al borde.

DESAFÍO

Deberás dar con el Bloque de Monedas escondido. Llegar hasta la primera Moneda Roja, la tercera es de pesadilla. Debes tomar carrerilla, saltar sobre la tubería que hay debajo a toda velocidad y desde ahí saltar a por la moneda. Lo peor es que no puedes de un solo salto, debes saltar en cinco hasta la cornisa que hay debajo.

Puntuación: 20.000



están a ras de suelo, con lo que no te queda más remedio que pasar por debajo de ellos. Menos mal que hay dos



Reforzadores, así que tira de ellos siempre que puedas. En la escalera del final, deberás tener fuerza para conseguir salir.

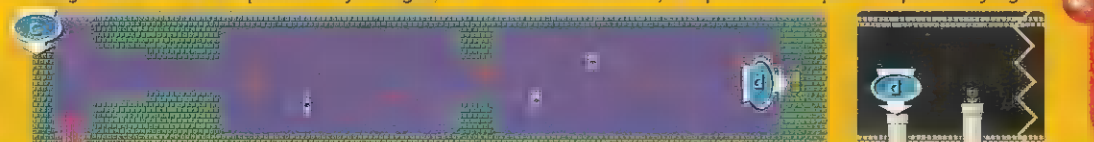
DESAFÍO

Un Mundo terriblemente difícil. La primera Moneda Roja está sobre Mario en la salida del nivel, así que no la debes escapar. La quinta parece colocada por el mismo diablo. Deberás ejecutar saltos de mucha precisión para no perder la vida en el intento.

Puntuación: 28.000



Cheep Cheeps pueden darte algún quebradero de cabeza cuando saltes el foso de lava y las Barras de Fuego resultan más complicadas bajo el agua; no

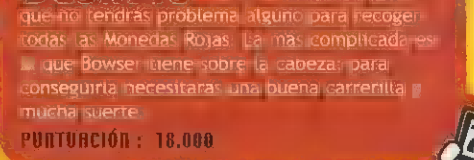


obstante, el peligro más evidente lo tienes en el propio Bowser y en el Hammer Bros. En esta ocasión Bowser es el auténtico, así que derrótalo para completar el juego.

DESAFÍO

Al estas alturas ya debes ser una máquina, por lo que no tendrás problema alguno para recoger todas las Monedas Rojas. La más complicada es la que Bowser tiene sobre la cabeza; para conseguirla necesitarás una buena carrerilla y mucha suerte.

Puntuación: 18.000



SUPER MARIO BROS para super jugadores



¿Quieres hurgar en el pasado del fontanero?

Muchos lo conocen como "Los Niveles Perdidos", pero esta entrega de 32 Mundos únicos es en realidad la versión japonesa de *Super Mario 2*. Su origen se remonta a 1986, cuando el juego sólo había aparecido en Japón para el lector de discos de la NES, cachivache que nunca vio la luz en el mercado.

La premisa del juego es idéntica a la del Modo Original 1985, superar ocho castillos diferentes para derrotar a Bowser y salvar a la Princesa Toadstool. También aquí hay ocho mundos diferentes divididos cada uno en cuatro submundos, del mismo corte que los del Modo Original 1985. El primero siempre transcurre en tierra, es segundo o es una mazmorra o pasa en el agua, el tercero en tierra o con puentes, y el cuarto siempre es un castillo.

Para activar *Super Mario Bros* para Super Jugadores

debes conseguir como mínimo 300.000 puntos en el modo Original 1985. Introduce tu nombre en la pantalla de récords y aparecerá una foto con la cabeza de Luigi en el Menú Principal. Verás que aparecen los mismos enemigos y secretos, además de unas cuantas novedades como el Champiñón Envenenado, la Planta Carnívora y el Trampolín Verde.

A pesar de estas diferencias mínimas, los Niveles Perdidos están pensados para los mejores jugadores, sobre todo si pretenden superar los dos últimos mundos. Si consigues completar todos los Mundos, te harás con una medalla especial para el Álbum. ¡Mucha suerte, que falta te va a hacer!



TRUCOS GENERALES

- Guarda tu partida cada vez que inicies un mundo nuevo. Cada vez que falles no deberás empezar desde muy atrás.
- Dispones de continuaciones limitadas, así que aprovechalas. La práctica conduce a la perfección.
- Los límites de tiempo son idénticos a los del Modo Original 1985, así que no corras demasiado.
- Tómate tu tiempo en los Mundos Castillo, ya que no hay bonificación por acabar antes de tiempo.
- Utiliza bolas de fuego para derrotar a Bowser y conseguirás 5.000 puntos extra. Tenrán de perlas.
- Si te matan en el Mundo 8 empezarás al principio del Mundo.
- Las Plantas Carnívoras Rojas aparecen a partir del Mundo 8. ¡Cuidado!
- Cuidado cuando vayas a por las bonificaciones, ya que puedes descubrir un Champiñón Venenoso.
- El arte de sortear agujeros mediante caparazones de Koopa es esencial. Practica, practica y practica.
- No bajes por tuberías o subas por enredaderas sin mirar el mapa. Puedes volver a mundos anteriores.

CHAMPIÑONES VENENOSOS, PLANTAS CARNÍVORAS Y

MUNDO 1.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:



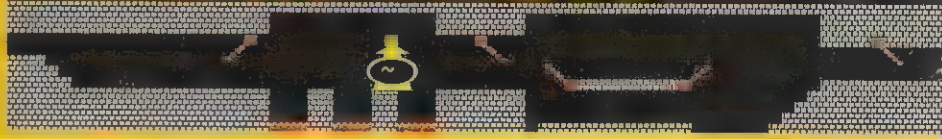
MUNDO 1.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:



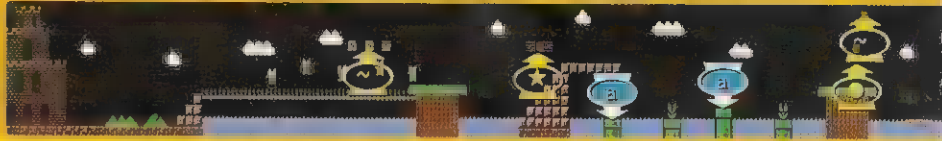
MUNDO 1.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:



MUNDO 1.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:



MUNDO 2.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:



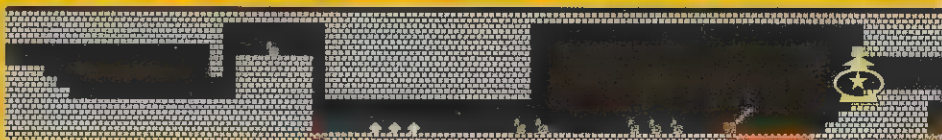
MUNDO 2.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:



MUNDO 2.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:



MUNDO 2.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:





TRAMPOLINES VERDES PARA UNOS NIVELES QUE EL TIEMPO OLVIDÓ

Lo más probable es que la primera vez la pifies en estos mundos, ya que esconden muchas sorpresas. Tómate tu tiempo y crúzalos de forma metódica.

Aunque hay bonificaciones muy tentadoras, los Champiñones Venenosos campan a sus anchas, sobre todo en las zonas bajo tierra.

deberás saltar a toda prisa. La parte más difícil la tienes al bajar por la tubería para acceder a la zona de bonificación. Acércate desde la derecha.



Aquí tienes tres Zonas Umbral. Si subes por la enredadera podrás transportarte al Mundo 3; pasa sobre la tubería de salida para acceder al Mundo 2, o

bien baja por la primera tubería que hay tras la tubería de salida para llegar al Mundo 4. También hay una tubería justo antes del tercer Umbral que

conduce a una zona de bonificación. Por aquí volverás a un punto anterior, pero podrás volver sobre tus pasos para transportarte al Mundo 4.



Este Mundo es un anticipo de lo que está por llegar;

procura cruzarlo en plena forma para afrontar desafíos posteriores. Debes ejecutar saltos muy complicados y superar agujeros imposibles. No te

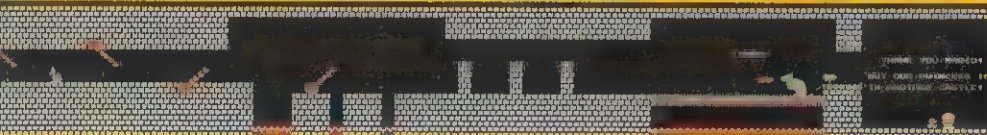
subestimes: estés en el estado que estés, si mantienes pulsado el botón B en cada momento conseguirás esa punta de velocidad necesaria. Obligatorio dominar a la perfección las plataformas de las sierras; es la única manera de superar algunos agujeros. Aparte de esto, la otra sorpresa desagradable que queda es la mayor presencia de



El ritmo empieza a acelerarse, ya que estos Mundos de castillos son mucho más exigentes que los del Modo Original 1985. El primer cambio lo notarás en la

mayor velocidad de las Barras de Fuego, que resultan mucho más difíciles de esquivar. Por muy hábil que seas, te llevarán por el camino de la amargura. El

segundo cambio importante es la mayor cantidad de enemigos "normales" en según que zonas. Procura tomar la ruta elevada, ya que podrás superar el primer agujero grande sin problemas. A continuación, si puedes, ejecuta un salto en carrera sobre el Koopa Troopa. Sería muy raro que dispusieras de bolas de fuego a estas alturas, así que utiliza la plataforma para saltar sobre la cabeza de Bowser. Descubrirás que Bowser, en realidad, es un Goomba.



Más saltos complicados. La abundancia de Koopa Paratroopas puede representar un problema, así que líquidálos de uno en uno. Vale la pena que te

acerques a las zonas de bonificación bajo tierra y en las nubes. Otra novedad la tienes en el Trampolín Verde que levanta su parte frontal más adelante; pierde el

tiempo que sea necesario para dominarlo (en el salto de Mario). En este Mundo no los tienes que utilizar, pero puedes acceder a una Vida Extra si te decides.



Muchos más saltos de órdogo; si eres Mario normal será mejor que busques un Reforzador o dos. Consulta los mapas y tómate tu tiempo, ya que muchos saltos

son súper difíciles (sobre todo el que hay antes de la estrella Invencible). Aprovéchate de los Koopa Troopas para sumar puntos, y en la zona de bonificación bajo

tierra procura no golpear al Veneno Escondido. Para llegar a la plataforma puente, utiliza a Super Mario o a Mario de fuego. Toma carrerilla para ganar altura.



Una palabra basta para describir este mundo: frenético. Los Cheep Cheeps lueven del cielo a millares; lo primero que se te ocurrirá es tomar las de

Villadiego, pero hay muchas plataformas pequeñas, y resulta imposible (además, los Koopa Troopas patrullan por las zonas más peliagudas). Afronta cada

plataforma a medida que se suceden: acércate al borde, mira hacia arriba con previsión y, en caso de que todavía no hayas aprendido la lección, vuelve a mirar antes de saltar (o incluso para y consulta en el mapa) si no quieres dártela contra un Koopa. Procura hacerte con el Reforzador, ya que te irá de perlas en el Mundo siguiente.



En este Mundo hay bastantes enemigos, pero si eres Mario de fuego no te causarán muchas molestias (puedes saltar por encima de ellos). Tómate tu

tiempo en el primer salto sobre lava y procura decidirte por la ruta inferior cuando llegues al pasillo posterior de las Barras de Fuego (nada que

no puedas superar con un poco de precaución y paciencia). Las bolas de fuego de Bowser te pondrán en serios aprietos, sobre todo por culpa de la colocación de algunas plataformas. Si dudas, es mejor que retrocedas. Por desgracia, en este mundo no puedes saltar por encima de Bowser, ya que hay una pared en tu camino, por lo que no te queda más remedio que pelarlo con bolas de fuego o pasar por debajo. Descubrirás que, en realidad, Bowser es un Koopa Troopa disfrazado.



NO TE OLVIDES DE LOS PORTALES, O MARIO SE PERDERÁ

MUNDO 3.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Otro mundo complicado que presenta una ruta poco usual (Zona Umbral que te devolverá al Mundo 1). Acaba con el Hammer Bros y prosigue recogiendo tantas bonificaciones como puedas. Pasa de la primera zona de bonificación subterránea, ya



MUNDO 3.2 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Es el primer Mundo sumergido y, tal y como era de esperar, resulta mucho más complicado que los vistos hasta ahora. Lo mejor que puedes hacer es optar por un avance lento pero metódico: procura pisar tierra firme siempre que puedas. Hay



MUNDO 3.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:



MUNDO 3.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Bastante sencillo si lo comparamos con los dos últimos castillos que has visitado. En éste, Mario debe seguir la ruta correcta (no te costará si estudias el mapa). Los dos primeros saltos son difíciles y debes calcularlos a la perfección para llegar a buen término. El



MUNDO 4.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

En este mundo te enfrentarás a algunos saltos y maniobras de órdago, por lo que te valdrá más la maña que la fuerza (recuerda que el malvado Lakitu vuelve a la carga). También tenemos la primera Planta Carnívora Roja. El salto en el agua, al que le



MUNDO 4.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Un mundo de pesadilla por culpa de Lakitu y los dichosos Hammer Bros. Avanza hasta superar los cañones (sólo estás a salvo en el punto más alto) y pisotea a Lakitu en cuanto aparezca. Si no dispones



MUNDO 4.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Al igual que en los mundos 1.3 y 3.3, te encontrarás un montón de saltos de precisión muy largos acompañados de una plétora de plataformas móviles que se derrumban o que se balancean. Aunque puede llegar a aburrir, la práctica es imprescindible y, si la dominas, conseguirás avanzar



MUNDO 4.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Otro castillo difícil, sobre todo por culpa de las enormes Barras de Fuego que se mueven a una velocidad de vértigo. Si no dispones de bolas de fuego, el avance es casi imposible ante tanto Goomba y Koopa Troopa



UNOS MUNDOS NUEVOS DE PRIMERA

que te conduce a la Zona Umbral anterior, y avanza hasta la segunda; desde aquí saldrás al lado del Bloque Enredadera. Recoge el Reforzador, golpea el Bloque de la Enredadera y sube a la zona de bonificación de las nubes. Deberás utilizar a Super o Mario de fuego para alcanzar zonas más altas.



unos cuantos Koopa Troopas, de los que podrás desprenderte sin problemas; cuidado, con los Bloobers. A veces, la complicación del escenario hace que resulte difícil distinguirlos para poder esquivarlos. Utiliza los Bloques de Monedas Escondidas que hay al lado del Mástil para conseguir más puntos.



proyectas desde el Trampolín Verde conseguirás llegar hasta el Koopa Troopa Rojo, pero será mejor que no lo hagas y optes por recoger el Reforzador. Antes de salir de este mundo recoge la máxima bonificación en el Mástil. Para alguien con tu experiencia y tu saber hacer, esquivar al



Koopa Paratroopa (o liquidarlo con bolas de fuego, si dispones de ellas) es pan comido.

estrecho pasadizo que viene después de la Planta Carnívora está chupado siempre y cuando mantengas pulsado B (Mario puede correr por el fondo, mientras que Super o Mario de fuego deberán desplazarse por la plataforma elevada). Una vez superado, se trata de esquivar a los



Podoboos y las Barras de Fuego. No hay plataforma alguna sobre la cabeza de Bowser, así que pasa por debajo. En realidad es un Buzzy Beetle.

precede el trampolín, es de aupa. Lo mejor que puedes hacer es pararte en los bloques con signo de interrogación que hay al lado e iniciar una carrerilla. Pásate por las zonas de bonificación del subsuelo y del cielo; lo malo es que esta última te devolverá a una zona previa de este Mundo.



de bolas de fuego, te costará horrores acabar con el primer Hammer Bros (si bien puedes atraerlo hacia la izquierda, pararte en el Bloque de Monedas y saltar por encima de él). Para superar al segundo, métete en la zona de bonificación bajo tierra (si eres Super Mario, recoge el Reforzador).

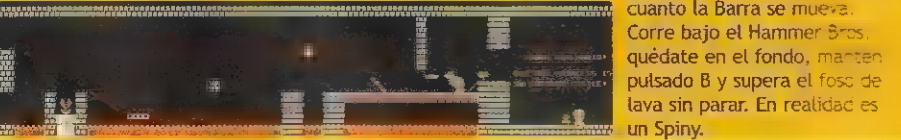


mucho más fácil el mundo. Aprovecha la velocidad extra de Super Mario siempre que puedas. El segundo Trampolín sólo te sacará de un apuro si intentas recoger todas las monedas. Si eres Super o Mario de fuego, casi todos estos saltos son más sencillos. Procura recoger el Reforzador si te



encuentras en el cuerpo del pequeño Mario. Pero ten cuidado cuando saltes a por el Mástil. No se te ocurra arruinar el trabajo posterior con un salto pésimo.

(sobre todo por culpa de estos últimos, ya que debes esquivar los caparzones que rebotan). La quinta Barra de Fuego parece diseñada por el mismo diablo; deberás ejecutar un salto en carrera, deslizarte por la pared, impulsarte hacia arriba y hacia a la izquierda, y abandonar de un salto en



cuento la Barra se mueva. Corre bajo el Hammer Bros, quédate en el fondo, manten pulsado B y supera el foso de lava sin parar. En realidad es un Spiny.



Los juguetes de

SUPER MARIO

¡Haz un hueco en tu agenda para la próxima fiesta del Milenio!

Nintendo ha incluido un montón de novedades que seguro te mantendrán en la onda incluso cuando hayas completado todo el juego. En principio, la Caja de Juguetes se reduce a dos tramos: el Calendario y el Adivinador, pero el Agujero de Toad y el Buscador de Huevos de Yoshi serán tuyos cuando cumplas ciertos requisitos. Si dispones de



Game Boy Printer puedes conseguir unas imágenes alucinantes.

CALENDARIO



©1985 - 1999 Nintendo

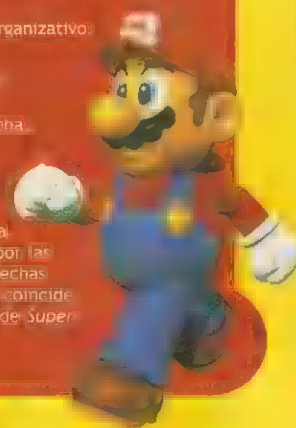


El calendario al que podrás acceder sin necesidad de acumular excesivos puntos puede completar todos los mundos, es, tal y como sugiere su nombre, un calendario. Las fechas van del mayo de 1999 al diciembre de 2000 y puedes marcar cualquier fecha con una nota o un mensaje. Sin embargo, sólo sirve en estaticos.

- 1. No juegas nada más que a Mario Bros.
- 2. Prepárate un auténtico desastre organizativo.
- 3. Si esperas unos pocos años más.



Para marcar una fecha, pulsa A (elige "Mark" (estaticos) fecha en concreto y vuelve a pulsar A. Hecho esto, pulsa SELECT para pasar por las fechas elegidas. El juego trae tres fechas marcadas de antemano y una de ellas coincide con la fecha de lanzamiento en Japon de Super Mario Bros. ¡Narcisistas!



BUSCA HUEVOS DE YOSHI

Este pequeño mecanismo pasa a la acción cuando encuentras el primer Huevo de Yoshi en el modo desafío, cuando la selección buscara al azar por los 32 mundos y cuando pulses el boton A (ira reduciendo la velocidad hasta pararse al final, mostrara el lugar en el que se encuentra el Huevo de Yoshi). Este mundo es particular y va a estar en un bloque escondido. No te gusta echar mano de nuestros mapas, es una buena manera de conseguir pistas sin agua al desafío, si bien, puedes saber la opción que mundo integrara el juego.



LA BONDAD, LA GRACIA, LAS BOLAS DE FUEGO... PEQUEÑAS

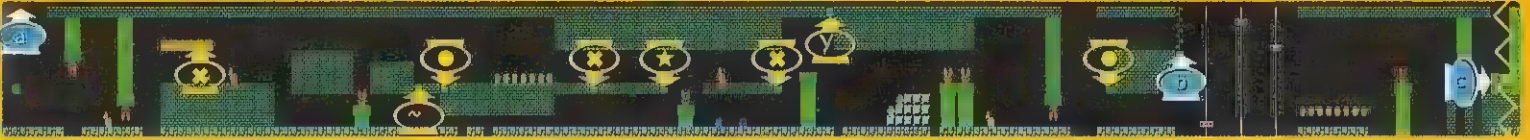
MUNDO 5.1 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

No es demasiado difícil si lo comparamos con Mundos anteriores, pero debes andarte con ojo cuando pases por las Plantas Carnívoras invertidas (ejecuta saltos bajos y largos). Baja a la zona de bonificación bajo tierra para evitar un



MUNDO 5.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Un mundo complejo con diversas rutas y dos Zonas Umbral. Si eres Super Mario, puedes pasar a Mario de fuego. Si no, ve por la ruta inferior, revienta el Reforzador, persíguelo hacia la derecha y hazte con él. Un poco más adelante, abre un agujero en la izquierda,



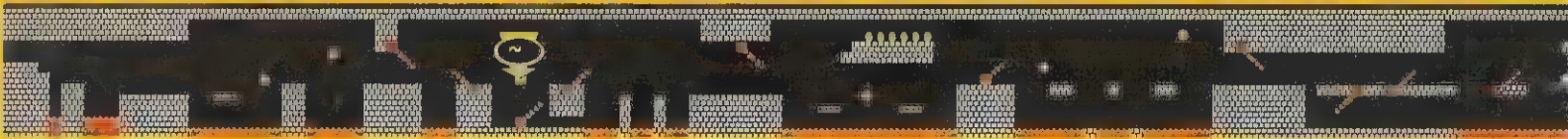
MUNDO 5.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Otro nivel que exige saltos de gran precisión, y mucha valentía para acabar sano y salvo. La primera parte es un tanto extraña, ya que el escenario no para de girar sobre sí mismo hasta que Mario se mete por la tubería correcta. Si eres Super Mario, salta tras la primera



MUNDO 5.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Un castillo de acción frenética, gracias a la cantidad de pequeñas plataformas y los numerosos y complicadísimos saltos. El mejor consejo que podemos ofrecerte es el siguiente: tómate tu tiempo. Hay muchas zonas tranquilas en las que puedes esperar el mejor momento para saltar.



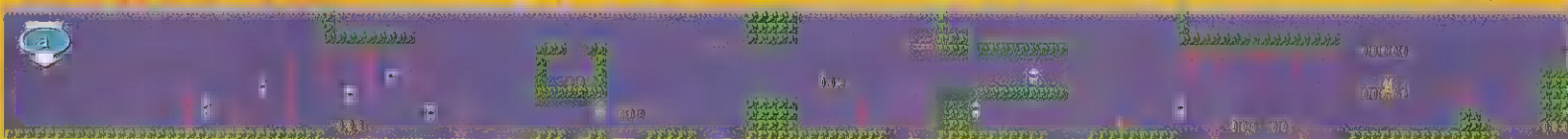
MUNDO 6.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Comparado con Mundos anteriores, éste resulta de lo más tranquilo; tan sólo hay un par de tramos peliagudos. Corre bajo el primer Hammer Brother si no dispones de bolas de fuego para derrotarlo. Para acabar



MUNDO 6.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

El segundo (y último) mundo sumergido. El problema principal lo plantea la endiablada colocación del coral rosa, que te obliga en más de una ocasión a zambullirte en medio de mogollón de Cheep Cheeps (al tiempo que te impide deshacerte de los Bloobers).



MUNDO 6.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Una carrera frenética por un mundo infestado de Cheep Cheeps. No puedes cubrir muchas distancias toda pastilla, ya que casi todas las plataformas son muy cortas (de hecho, hay algunas tan pequeñas que parece imposible valerse de ellas). Los Koopa Troopas Rojos no



MUNDO 6.4 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

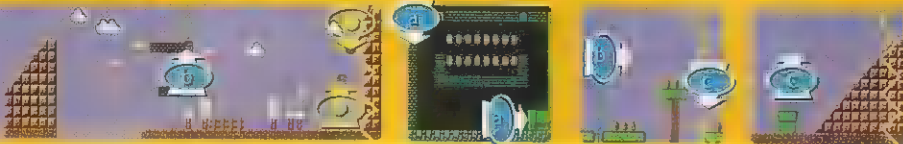
Otro castillo repleto de rutas a cuál más complicada (menos mal que, al igual que en el Mundo 3-4, basta con mirar el mapa). La primera Barra de Fuego no resulta fácil. Procura empezar a correr en la parte baja y frena cuando saltes la lava. Esquivarás sin



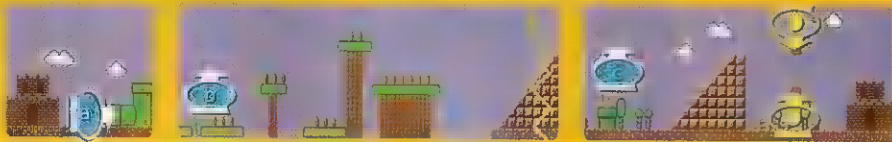
VIRTUDES QUE HACEN LA VIDA MÁS FÁCIL AL BUENO DE MARIO



salto demasiado alto. Los tres saltos grandes no son muy complicados, si bien debes procurar pisar los bloques escondidos para conseguir una carrerilla más larga (y una vida extra). Sube por la enredadera hasta la zona de las nubes y saldrás a la Zona Umbral que conduce al Mundo 6.



machaca dos veces el bloque para que aparezca la Vida Extra y cambia de dirección. Caerá por el agujero. Te costará golpear el Bloque de la Enredadera, ya que debes saltar desde la plataforma móvil, pero la Zona Umbral que viene a continuación te conducirá al Mundo 8.



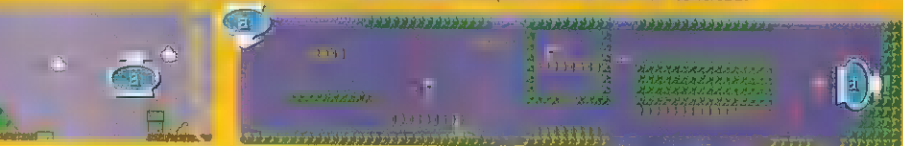
tubería y después ejecuta un salto en carrera hasta la tubería superior; métete antes de que llegue el Bloober. El último tramo; para saltar por las plataformas móviles deberás armarte de paciencia y mostrarte muy habilidoso (piensa que los Bullet Bills no paran de invadir la pantalla).



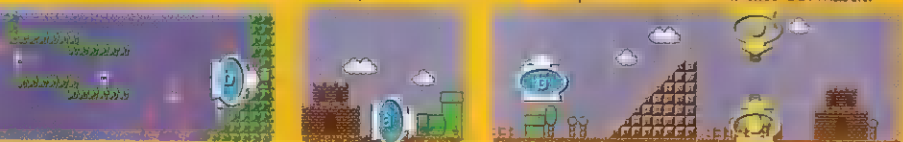
La ruta que tomes poco importa, pero procura esquivar las bolas de fuego de Bowser, ya que aquí son más problemáticas que nunca. Esta vez resulta demasiado arriesgado saltar sobre Bowser valiéndose de la plataforma: lanza bolas de fuego o pasa por debajo. Bowser, es un Lakitu.



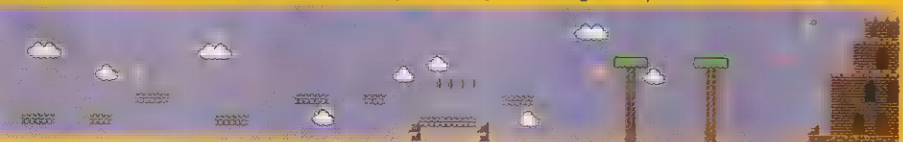
con el segundo, destruye la plataforma que tiene debajo. Aunque puede resultar difícil bajar por la tubería, deberías acceder a la zona sumergida, ya que es muy sencilla (y te ahorrarás un salto de armas tomar). El último tramo de tuberías está chupado si avanzas con lentitud.



Como siempre, pégate al fondo siempre que sea posible y para de vez en cuando para controlar la situación. En muchos caos, es mejor esperar un Bloober para salir nadando a la carrera que intentar largarse cuando no mire. Utiliza los Bloques de Monedas del final para subir a lo más alto del Mástil.



son muy problemáticos, pero en más de una ocasión topará accidentalmente con un Koopa Troopa Verde. Sé metódico y no corras. En un par de ocasiones deberás superar un hueco valiéndote de un Koopa. Procura mantener pulsado B para conseguir un poco más de velocidad.



problemas a los Hammer Bros, pero para el segundo foso de lava deberás andarte con cuidado. No es demasiado difícil, pero debes calcular bien los saltos. Esta vez Bowser dispara martillos, pero no te costará liquidarlo con bolas de fuego. En realidad, Bowser es un Bloober.



EL ADIVINO



Más que un juego en sí, es una especie de divertimento. Selecciona una carta y espera a que te adivinen el futuro (puedes imprimir el resultado con la Game Boy Printer). Dependiendo de la suerte que tengas, podrás ver una de las cartas:



- Princesa - ¡Desafortunado!
- Princesa - ¡Extremadamente desafortunado!
- Mario - ¡Muy afortunado!
- Luigi - ¡Afortunado!
- Koopa Shell - ¡Desafortunado!
- Bowser - ¡Extremadamente desafortunado!



Aunque la suerte que te toque en ídem no afecta al juego, si consigues la carta de Extremadamente Afortunado recibirás como recompensa cinco Vidas Extra, con la que podrás iniciar la partida con diez vidas en lugar de cinco (Modo Original 1985 / modo Super Mario Bros para Super Jugadores). Deberás repetir el juego cada vez que desconectes el cartucho. Aquí tienes una lista de las diferentes aventuras:

EXTREMADAMENTE A FORTUNADO



La suerte te espera en las nubes. Trabaja duro y cosecharás bondades. Los buenos amigos traen buenas noticias. Las preocupaciones suelen esfumarse. Con una Flor de Fuego vencerás a Bowser. Mira debajo para ver lo que buscas. Los vientos del sur despejan el cielo. Sé comprensivo. La suerte durará.

MUY A FORTUNADO



La suerte la trae el viento del este. Los cuerpos activos albergan mentes activas. Si miras al cielo verás Monedas Rojas. Limpia tuberías y recibirás tu recompensa. Las palabras del sabio ahuyentan al miedo. Mira hacia arriba y darás con lo que buscas.

A FORTUNADO



Los enemigos se ocultarán en las profundidades del agua. Las viejas tonadas dan suerte. Cuidado con los vientos del oeste. El que piensa en ti está a tu lado. La suerte se oculta en los ladrillos enteros. Las soluciones están a tu alcance. Los sentimientos compartidos serán comprendidos.

DES A FORTUNADO



Lo que buscas está justo a tu lado. Hoy no encontrarás el amor verdadero. Las disculpas sinceras refuerzan la amistad. La Zona Umbral es la autopista hacia el éxito. Si pisas los pinchos dañarás tus pies. Si no miras dónde pisas puedes caerte. Sólo un desafío despeja la mente.

EXTREMADAMENTE DES A FORTUNADO



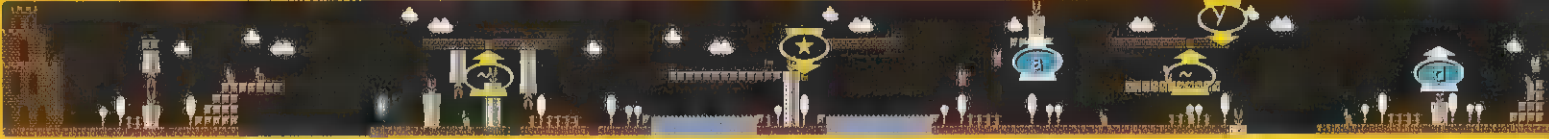
Si cambias las viejas costumbres obtendrás nuevos éxitos. Los Koopas voladores arruinan tu suerte. Busca las respuestas en los consejos de un amigo. El aliento de Bowser chamusca el futuro. Si ganas una carrera alejarás los miedos. Deja los sueños imposibles para los soñadores.



¡EL FINAL YA SE VISLUMBRA, PERO NO PIENSES QUE

MUNDO 7.1 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Un nivel bastante fácil con apenas un par de saltos importantes. Debes tener mucho cuidado al cruzar el primer tramo de agua, ya que hay un montón de Cheep Cheeps (y unos cuantos Bullet Bills). Si



MUNDO 7.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

La primera parte de este Mundo se cimbría de continuo y lo único que puedes hacer es bajar por la tubería. Sin embargo, no te será fácil llegar hasta la misma. Cuando llegues a la plataforma sólida que hay antes de los Koopas, déjate caer



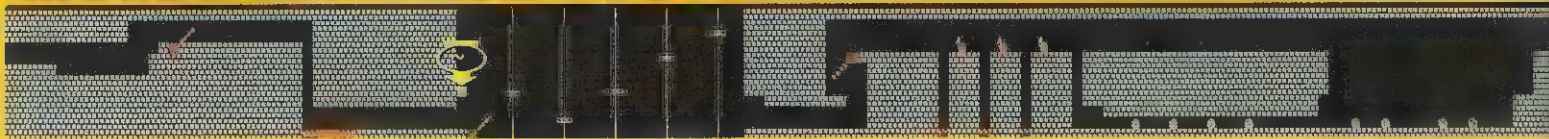
MUNDO 7.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

Estás en un Mundo enorme, pero eso no debe desanimarte. Puedes superar casi todos los agujeros si echas mano de los Trampolines Verdes. Aprende a dominar esta técnica. Mantén pulsado B, salta encima y martillea A para ejecutar un salto enorme. Mario desaparecerá de



MUNDO 7.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Tienes que ser muy rápido si no quieres que te pille la primera Barra de Fuego. Pulsa ABAJO para mirar al fondo del primer foso y calcula tu descenso con cuidado. Utiliza el bloque del Reforzador para saltar a la plataforma móvil por el punto más alto. A continuación, no



MUNDO 8.1 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

En este Mundo te enfrentarás a los peores saltos del juego. Para superar el primero, toma carrerilla, salta sobre la cornisa y a continuación sobre los Koopas cuando bajen. Después, utiliza al Buzzy



MUNDO 8.2 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

Dirígete con cuidado hacia el Trampolín y luego súbete de un salto. Pulsa ABAJO de modo que puedas ver el suelo; salta a la escalera que hay debajo. El salto siguiente es muy difícil, ya que debes botar sobre el Koopa, golpear el Bloque y conducir a Mario a



MUNDO 8.3 LÍMITE DE TIEMPO: 300 ENEMIGOS:

La primera parte es facilita, pero procura pisotear a Lakitu. En la plataforma más alta, ejecuta un salto en carrera para superar los agujeros siguientes. Si no dispones de bolas de fuego, la única forma de batir a los Hammer Bros es mediante carreras alocadas,



MUNDO 8.4 LÍMITE DE TIEMPO: 400 ENEMIGOS:

El último Mundo está compuesto por un sinnfin de saltos endiablados y escenarios terroríficos. Para ejecutar el primer salto baja a la plataforma inferior y toma carrerilla. Utiliza al Koopa para rebotar hasta la primera



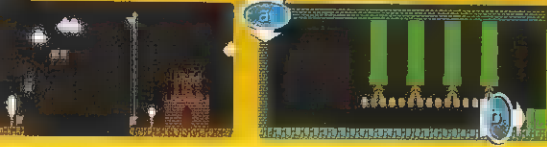


VA A SER FÁCIL!

quieres llegar a la tubería que conduce a las áreas de bonificación, deberás propulsarte mediante Koopas. Es más fácil decirlo que

hacerlo, pero te lo pasarás pipa, y el esfuerzo merecerá la pena. Además de acumular un montón de puntos, podrás ahorrarte un par de

Hammer Bros. Cuidado con el cañón que hay al lado del Mástil. Sería una lástima llegar hasta aquí y echarlo todo a perder.



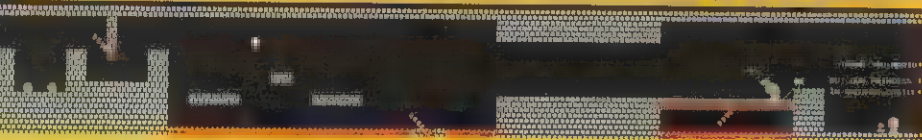
desde la plataforma móvil y después retrocede un tanto. Cuando salgan los Koopas, ejecuta un salto en carrera y rebota del segundo al tercer Koopa. El último tramo es una pesadilla, ya que no hay forma de acabar con Lakitu. Mantén pulsado B para ganar velocidad y no dejes de moverte.



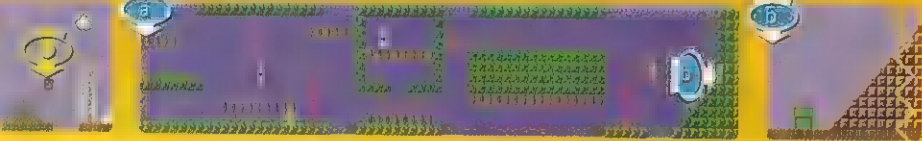
la pantalla durante unos seis segundos, así que muévete deprisa hacia la izquierda y busca una plataforma sólida sobre la que puedas aterrizar. Puedes afrontar casi todos los saltos de esta forma, pero ten mucho cuidado al superar las Barras de Fuego del último tramo.



dejes de avanzar a saltos. Para superar la próxima Barra de Fuego deberás actuar con rapidez, si bien puedes acercarte bastante si te agachas a tiempo. Supera a saltos el siguiente tramo de agujeros para no morir hundido en la lava y, por último, burla a Bowser. Aquí resulta que era un Hammer Bros.



Beetle para liquidar al primer Hammer Bros. El segundo salto es más sencillo, pero deberás empezar a correr desde la tubería de la Planta. Si no las tienes todas a la hora de saltar a por el Mástil, baja al suelo. Procura no bajar a la zona de bonificación bajo el agua, o te llevará de vuelta al Mundo 5.



tierra firme (desde la plataforma de la izquierda, ejecuta un gran salto en cuanto el Koopa esté a punto de ponerse a tu altura). Sube por la enredadera para salir del nivel; si no deberás enfrentarte a Hammer Bros y a Champiñones Venenosos. Después, salta por la última tubería y deshaz lo andado.



emboscadas y grandes saltos. El segundo salto es quizá el más difícil del juego. Debes ejecutar un salto en carrera hacia el Trampolín, y de ahí sobre dos Koopas. La precisión es vital. Avanza a la carrera y espera a que bajen. A continuación, retrocede tanto como puedas e inicia el salto.



tubería y baja por ella. Recoge el Reforzador y baja por la siguiente tubería (deberás caer a la tubería desde lo alto). Salta sobre los Bloques de los Signos de Interrogación, pasa a la plataforma móvil, camina bajo el bloque solitario que hay antes de la Barra de Fuego y pega un salto.



ESTANCIA SECRETA DE TOAD



Podrás acceder a esta sala cuando completes el primer castillo (Mundo 1-4) en el modo Original 1985. En un principio tan solo contiene a un solitario Toad sentado a una mesa, a medida que completes el resto mundos aparecerán seis personajes Toad más y la Princesa aparecerá una vez hayas superado el mundo 8-4. Cada personaje tiene su función particular, muchas de ellas se han diseñado especialmente para la Game Boy.

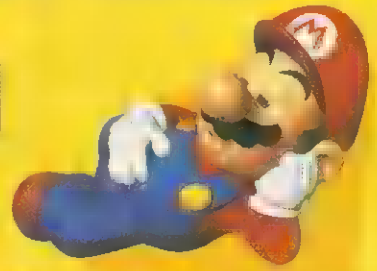
- Toad 1: Contiene cinco pancartas diferentes a las que puedes añadir texto.
- Toad 2: Contiene cinco pancartas diferentes, en la variedad esta el gusto.
- Toad 3: Contiene 13 animaciones alucinantes de Mario y sus enemigos.
- Toad 4: Contiene diez fotos diferentes a las que puedes añadir texto.
- Toad 5: Contiene ocho logos y retratos diferentes. Cada uno tiene el suyo.
- Toad 6: Contiene cuatro pancartas diferentes (puedes escribir texto).
- Toad 7: Contiene 16 fotos de diversos gráficos del juego. ¡Que sorpresa!
- Princesa: Contiene cuatro fotos diferentes (puedes hacer que aparezcan cuando enciendes el juego).

Además de las diferentes pancartas e imágenes, los Toads 1, 4, 6 y la Princesa utilizan la Función Melodía, que permite crear una melodía introduciendo notas y símbolos en lugar de texto. Introduce tu tonada y selecciona [END] a continuación pulsa Start para escuchar tu creación. En el caso de la Princesa también oírás su melodía cuando conectes el juego. La creación de melodías es sencilla cuando estás pillas el tranquilo. En primer lugar, introduce un tipo de nota (cuarta, octava, dieciseisava) dependiendo de la longitud de nota que quieras y luego tu melodía, que debe utilizar las letras mayúsculas A, B, C, G. Puedes conseguir que cada nota sea una octava más alta o más baja, más aguda, una octava más alta y más aguda, o una octava más baja y aguda si pulsas el símbolo de ajuste correspondiente justo después de introducir la nota que desees. También puedes especificar un silencio, o utilizas un punto aparte, incluso mezclar notas si ajustas los símbolos cuando sea necesario. ¡No te cortes, experimenta!



DOS GAME BOYS Y DOS CARTUCHOS DEL JUEGO. ESO ES

SUPER MARIO



modo vs.

El Modo Vs. es una carrera frenética hacia la meta en la que puedes enfrentarte a otro jugador si dispones del cable para enlazar dos Game Boys (también necesitaréis dos copias del juego). Para los jugadores solitarios, también hay un modo secreto, Tú Contra Boo, que te permite competir por los mismo Mundos contra un rival controlado por el ordenador. Las reglas básicas del modo Vs. son:

TRUCOS PARA EL MODO VS.

Si te gusta humillar a tus rivales con estilo, no te queda más remedio que prepararte a fondo. Para que la humillación sea completa, no dudes en seguir nuestros consejos.

- Si consigues encontrar una estrella invencible durante la partida, saca provecho del impulso de velocidad.
- Puedes obstaculizar momentáneamente el avance de tu rival lanzando unas cuantas bolas de fuego contra su retaguardia.
- Si Mario (o incluso Luigi) recoge una Flor de Fuego, recibirás a cambio cinco monedas extra.
- Debes acostumbrarte a las apariciones del personaje del otro jugador en el escenario de tu pantalla. A veces distrae, pero debes aprender a ignorarlo y concentrarte en lo que hace tu personaje. La concentración es la esencia de este modo.

MODO TÚ CONTRA BOO

Si no conoces a nadie que tenga una Game Boy, puedes competir contra un rival controlado por el ordenador; se trata de un pequeño fantasma llamado Boo. Para acceder al modo Tú Contra Boo debes conseguir más de 100.000 puntos en el Modo Original 1985.

Correrás por los mismo Mundos que en el Modo Vs. y el objetivo consiste en llegar el primero al Mástil o al Bowser al final de cada Mundo. Es más difícil que ganar a un rival

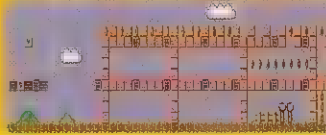
humano, ya que las trampas no afectan al pequeño Boo. Al principio, Boo va muy lento, por lo que no te costará ganarle en casi todos los Mundos. Si consigues sacar un buen margen, el fantasma de Boo en ese mundo en concreto cambiará de color y será algo más rápido que antes. Empieza de blanco, sigue de rosa y acaba de negro si es que consigues ganarle por tercera vez. El objetivo final consiste en batir al Boo negro.

Si consigues derrotar a Boo, pero no por el margen suficiente como para que

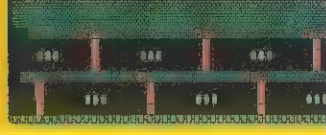
cambie de color, se apropiará de tu tiempo en ese Mundo y correrá a esa velocidad en los próximos Mundos. Eso quiere decir que si vuelves a intentar un Mundo que ya has ganado, deberás ir más rápido que antes para derrotar a Boo. Por suerte, puedes borrar esta información si eliges el Mundo y pulsas START.

Un último consejo: si ves que vas muy mal, en lugar de aguantar hasta el final, pulsa Start y vuelve a intentarlo. También puedes salir por completo y regresar a la pantalla de selección de Mundo.

MUNDO



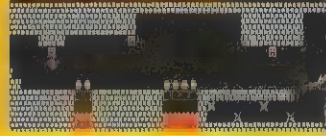
MUNDO



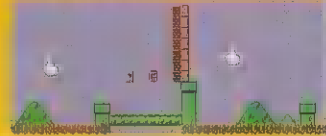
MUNDO



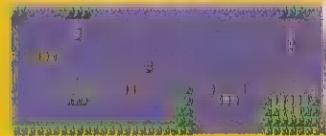
MUNDO



MUNDO



MUNDO



MUNDO



MUNDO



¡A quién se le ocurre ponerle Boo a un fantasma!

TRUCOS GENERALES

Aquí tienes una serie de consejos que sirven tanto si juegas contra un amigo como si compites contra el increíble Boo.

Mario Loses!



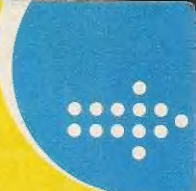
Mario Wins!



- En la pantalla de Selección de Mundo, pulsa SELECT y podrás elegir entre Mario, Super Mario, Mario de fuego o lo mismo pasa con Luigi.
- Mantener pulsado el botón B todo momento te necesitas un empuje de velocidad.
- Utiliza los mapas con previsión para preparar el antemano la mejor ruta de cada Mundo.

En lugar de golpear un Bloque Cara para superar los Bloques Reversibles, procura saltar por encima. Es mucho más rápido.



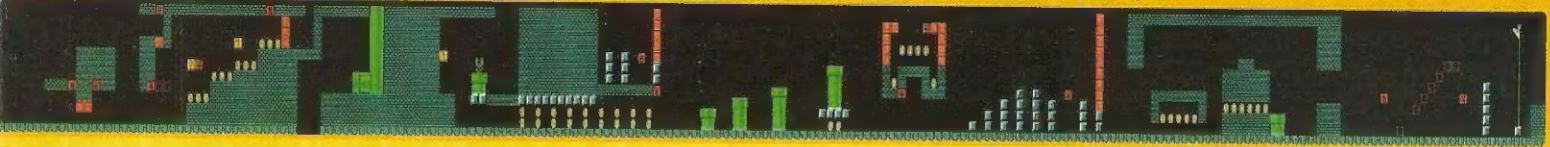


TODO LO QUE NECESITAS PARA ENFRENTARTE A UN COMPAÑERO

1.1 Una presentación tranquila de cara al caos que vendrá después. La masa de bloques que hay al principio puede ser complicada; será mejor que pases por encima y corras lo más rápido que puedas para cruzar los huecos. A lo largo del resto, ve por la parte baja, pero para superar la increíble torre de bloques del final, procura golpear el Bloque Cara que hay delante de la cuesta si quieres ahorrarte unos cuantos segundos.



1.2 La cosa parece fácil al principio de este Mundo. Decídate por la ruta superior en detrimento de la inferior. A la más mínima oportunidad, salta a lo alto de la pantalla para esquivar el millar de obstáculos que hay por debajo. Así cruzarás casi todo el mundo sin sudar la camiseta. Al final, procura golpear el Bloque Cara y pasar sobre los bloques, en lugar de pasar por debajo y trepar por la pared.



1.3 Por primera vez te encontrarás con Bloques 123, y debes aprender a tratar con ellos si quieres seguir avanzando. En esta ocasión, procura colocarte sobre los Bloques 123 y salta sobre cualquier agujero. Eso es mejor que caer a la parte baja de la pantalla. Debes tomarte tu tiempo para superar la curva en zigzag que hay a la mitad del Mundo, ya que puede provocarte más de un dolor de cabeza (sobre todo en el modo Tú contra Boo).



1.4 El debut de los Bloques Puntiagudos. Cuando se activa un Bloque 123, pasa a tener un montón de pinchos. Los saltos en carrera son primordiales para superar los primeros tramos de Bloques Puntiagudos, y hacia el final deberás echar mano de saltos enormes y calculados para pasar sobre los fosos de lava. Cuidado con el laberinto que hay, ya que puedes perder muchísimo tiempo. Al final, pasa por debajo de Bowser para completar el Mundo.



2.1 Los Bloques Trampolín aparecen por primera vez y son tan molestos como abundantes. Asegúrate de iniciar el nivel con Super Mario o Mario de fuego para poder destrozar los ladrillos que bloquean tu avance cerca de la salida. El resto del mundo es bastante flojito, pero hacia el final deberás golpear el Bloque Cara a toda pastilla para subir la cuesta que conduce a la salida como alma que lleva el diablo.



2.2 Pégate al fondo siempre que puedas, pero ten mucho cuidado cuando debas pasar por los Bloques Puntiagudos; si crees que estás a punto de pegártela, lo mejor que puedes hacer es bucear hacia el fondo. Aparte de los Bloques Puntiagudos, no hay muchos más obstáculos serios, excepto algún que otro callejón sin salida. Si echas una ojeada al mapa de vez en cuando, te evitarás pérdidas de tiempo innecesarias.



2.3 En este Mundo, lo más importante es avanzar con firmeza y controlar en todo momento los Bloques 123, ya que muchas plataformas pueden transformarse en Bloques Puntiagudos bajo tus pies sin previo aviso. Aunque parezca mentira, te irá mucho mejor Mario que Super Mario para este mundo, ya que es mucho más seguro pasar por debajo de los Bloques Puntiagudos que saltar por encima o perder tiempo golpeando los Bloques 123.



2.4 Sin lugar a dudas, es el más duro de todos, sobre todo por culpa de la gran cantidad de Bloques Puntiagudos que aparecen en la última mitad del Mundo. Empieza con Mario para colarte por todos los huecos y resquicios posibles. Si dominas la técnica de los saltos a la perfección, intenta subir a lo más alto del Mundo y cruzarlo a saltos a través de los bloques 123.





¡EN ONDA!

SUPER MARIO album



Uno de los rasgos más simpáticos del juego es la adición del Álbum de Fotos, donde se guardan las fotografías de las diversas tareas completadas y de los eventos activados. Conviene que revises el Álbum después de cada partida y compruebes cuántas fotos has acumulado. Aun cuando termines el juego entero, siempre queda el incentivo de repetir para completar la colección. ¡Incluso puedes adornar tu habitación si las imprimes con la Game Boy Printer!

PÁGINA 1 - PREMIOS

Todas las fotos de esta página son premios que se obtienen en momentos clave del juego. Naturalmente, sólo las consigues al terminar una misión difícil, con un reto o larguísima.



Hollywood tiene los Oscar. Ahora, nosotros tenemos los Mario... ¿por servicios al mundo de los juegos?

- Premio Toad:** Consigue todas las Puntuaciones Objetivo.
- Premio Peach:** Hazte con las 96 Medallas de Retos.
- Premio Mario:** Termina el Mundo 8-4 en el Modo 1985 Original.
- Premio Bowser:** Completa los Recorridos Estrella.
- Premio Yoshi:** Termina Super Mario Bros para Super Jugadores.

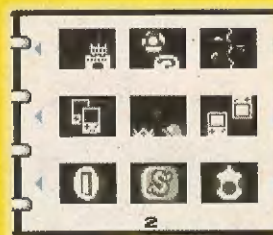
Siempre está bien poder volver a ver los eventos que has vivido con Mario en un juego determinado. ¡Y no te cobran nada por revelarlas!



PÁGINA 2 - EVENTOS

Las fotos de esta página están relacionadas con eventos concretos que se producen a lo largo del juego.

- Arriba Izquierda:** Activa los Fuegos Artificiales al final.
- Arriba Medio:** Encuentra una Seta que te dé una vida.
- Arriba Derecha:** Descubre uno de los bloques enredadera.
- Medio Izquierda:** Juega en el Modo Vs. contra un amigo.
- Medio Medio:** Rescata a la Princesa (completa el Modo 1985 Original).
- Medio Derecha:** Intercambia récords mediante el enlace infrarrojo de la GB.
- Abajo Izquierda:** Consigue todas las Medallas de Moneda Roja en el Modo Desafío.
- Abajo Medio:** Consigue todas las Medallas de Puntuación Objetivo del Modo Desafío.
- Abajo Derecha:** Consigue todas las Medallas Huevo de Yoshi en el Modo Desafío.



Fueron enemigos, pero no los olvidarás -ni olvidarás lo que les hiciste- mientras conserves estas fotos.



PÁGINA 3 - ENEMIGOS

En esta página pueden aparecer todos los enemigos del juego. Aquí llevas el registro de todos los adversarios a los que has destrozado durante la aventura con tus bolas de fuego, golpes y pisotones.

- Goomba:** Pisotón, bola de fuego, caparazón o paliza mortal.
- Bloober:** Bola de fuego submarina, pisotón sobre el suelo.
- Lakitu:** Pisotón o bola de fuego que lo derriba de su nube.
- Cheep Cheep:** Ver Bloober.
- Hammer Bros:** Pisotón, bola de fuego, caparazón o paliza.

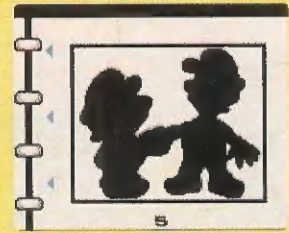


No es tan difícil como un puzzle de 1000 piezas, pero siempre tiene gracia completarlo.

PÁGINA 4 - PUZZLE 1

Este puzzle, como en todos los buenos álbumes de pegatinas, se divide en cuatro partes distintas completa el Modo 1985 para poder ver la imagen completa.

- Arriba Izquierda:** Mata a Bowser en el Mundo 1-4 con bolas de fuego.
- Arriba Derecha:** Mata a Bowser en el Mundo 3-4 con bolas de fuego.
- Abajo Izquierda:** Mata a Bowser en el Mundo 2-4 con bolas de fuego.
- Abajo Derecha:** Mata a Bowser en el Mundo 4-4 con bolas de fuego.



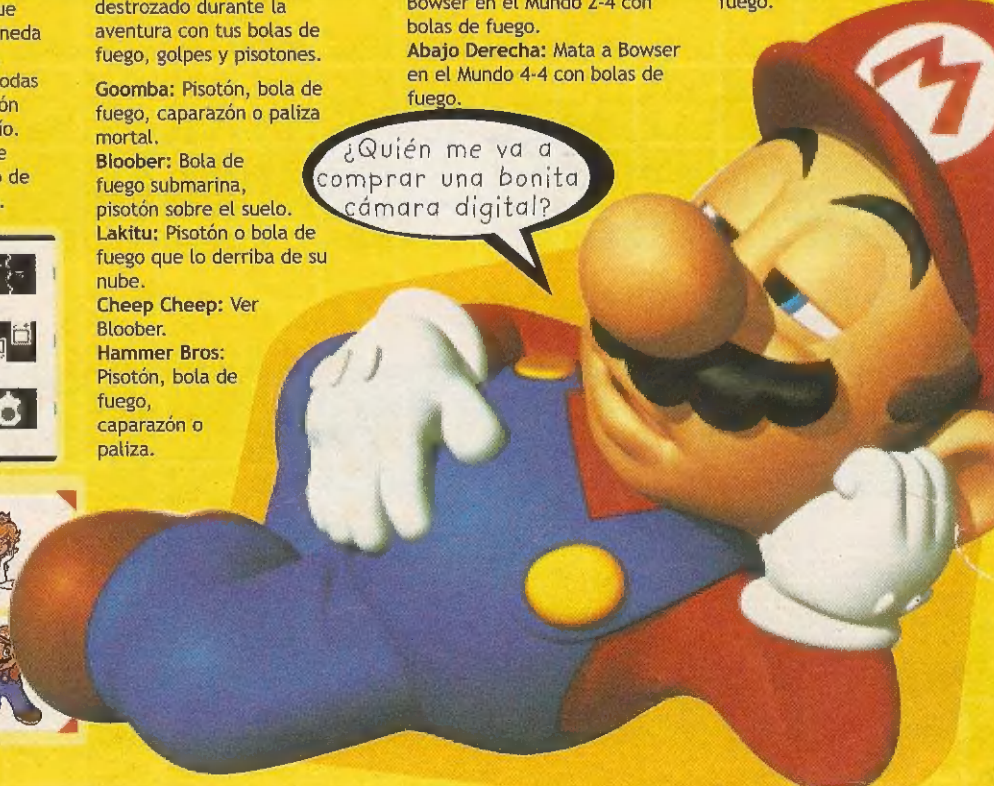
Y si quieres más de lo mismo, basta con cumplir otras cuatro tareas.

PÁGINA 5 - PUZZLE 2

Para verlo, tienes que derrotar Bowser en el Modo 1985.

- Arriba Izquierda:** Mata a Bowser en el Mundo 5-4 con bolas de fuego.
- Arriba Derecha:** Mata a Bowser en el Mundo 7-4 con bolas de fuego.
- Abajo Izquierda:** Mata a Bowser en el Mundo 6-4 con bolas de fuego.
- Abajo Derecha:** Mata a Bowser en el Mundo 8-4 con bolas de fuego.

¿Quién me va a comprar una bonita cámara digital?



HAS ENCONTRADO A MEW? nosotros si...



PACK DOBLE:
INCLUYE LAMPARA Y CABLE LINK



CABLE LINK UNIVERSAL:
VALIDO PARA TODAS LAS GAMEBOY™

CARTERAS PARA GUARDAR TU GAMEBOY™
Y ACCESORIOS



ARDISTEL

www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas./min.

...Y lo hemos metido aquí

BLAZE

Para Gameboy

DE LOS CREADORES DE XPLORER™

XPLODERGB

LO ÚLTIMO EN CARTUCHOS DE TRUCOS

Actualizable
via Internet
con Xchanger
(no incluido)

**incluye
CASISOO
CODIGOS PARA
POKEMON™**
INCLUYE EL PERSONAJE
Nº 151 "MEWT"

**exprime
tus juegos
al
máximo...**

El único cartucho de trucos compatible con
los trucos para Xploder,
Acción Replay™ y Gameshark™.

DINERO INFINITO
TODAS LAS ARMAS
MAS PODER
MENCION ILIMITADA

PARA UTILIZAR JUNTO A GAMEBOY COLOR, GAMEBOY POCKET Y GAMEBOY CLASSIC

BLAZE

XPLODERGB el cartucho de trucos definitivo

**ARDISTEL**

www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 pfas./min.